

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Katedra sociologie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Nové městské hry a jejich hráči

New urban games and their players

Tomáš Johanovský

Vedoucí práce: PhDr. Jana Duffková, CSc.

Praha, 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Veškerou použitou literaturu a podkladové materiály uvádím v přiloženém seznamu literatury.

V Praze dne 6.1. 2012

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval za odborné vedení a rady vedoucí mé diplomové práce PhDr. Janě Duffkové, CSc. Můj dík patří také všem organizátorům městských her, kteří mi poskytli cenné rady a údaje nutné pro dokončení této práce, zejména Ondřejovi Horákovi ze skupiny Podsvětí. Poděkovat chci také Jiřímu Zlatohlávkovi za konzultace ohledně ARG her. Na závěr děkuji Tereze Vágnerové za pomoc s korekturou práce a cenné připomínky k textu.

Abstrakt

Diplomová práce „Nové městské hry a jejich hráči“ se zabývá nově vzniklými městskými hrami. Práce spojuje poznatky klasické herní teorie s moderními objevy v této oblasti, které dává do souvislosti se základními relevantními pojmy ze sociologie města. Ze sociologického hlediska zkoumá nový fenomén trávení volného času, vymezuje jeho hlavní znaky a přináší také novou definici městských her. Těžištěm práce je popis současného stavu městských her v České republice, rozmanitosti městských her a jejich forem a také fenoménů, které s nimi úzce souvisí. Důležitou součástí je také případová studie komplexní městské hry *Compagnie*, která se konala v roce 2010 v Praze. Na tomto příkladu text ukazuje různé mechanismy a prvky městských her a přibližuje tyto hry širšímu publiku. V závěru práce jsou zhodnoceny základní sociodemografické charakteristiky hráčů městských her na základě informací získaných výzkumem mezi hráči *Compagnie*. V celém textu se prolíná teoretické hledisko s praktickým popisem her, jejich sociologickou analýzou a zúčastněným pozorováním.

KLÍČOVÁ SLOVA: SOCIOLOGIE HER, MĚSTSKÉ HRY, PERVAZIVNÍ HRY, VOLNÝ ČAS, LARP

Abstract

This diploma thesis “New urban games and their players” treats the new phenomenon of urban games. The text is based on the classical games theory joined with the latest developments in the area and some relevant concepts of urban sociology. From a sociological point of view this thesis explores urban games as a new leisure time phenomenon and clearly states its characteristics as well as its definition. The main focus lies in examining the recent developments in Czech urban games and describing the variety present in urban games today. Other related topics of urban activities are also explained. The mechanics of urban games is explored in the case study of Compagnie, an urban game that took place in Prague in 2010. In the case study, the urban game basics are shown in order to help the general public to understand it. This work is concluded with a socio-demographic analysis of urban game players based on an enquiry done with the participants of the game. The whole text mixes theoretic approach with practical study of urban games, sociological analysis and participatory observation.

KEYWORDS: SOCIOLOGY OF GAMES, URBAN GAMES, PERVASIVE GAMES, LEISURE, LARP

Obsah

1	ÚVOD	- 7 -
1.1	Cíle práce	- 8 -
1.2	Struktura práce	- 8 -
2	KLASICKÁ TEORIE O HRÁCH	- 10 -
2.1	Johan Huizinga	- 11 -
2.2	Roger Caillois	- 13 -
2.3	Eugen Fink	- 15 -
2.4	Erving Goffman o hrách	- 16 -
2.5	Současný stav českého bádání o hrách	- 17 -
3	KRÁTCE O MĚSTĚ	- 20 -
3.1	Veřejný prostor	- 20 -
3.2	Interakce ve městě	- 21 -
3.3	Městská anonymita	- 22 -
3.4	Městské hry a život ve městě	- 23 -
4	MODERNÍ TEORIE HER	- 26 -
4.1	Pervazivní hry	- 27 -
4.2	Hry na alternativní realitu (ARG)	- 32 -
5	MĚSTSKÁ HRA, JEJÍ ZNAKY A DEFINICE	- 36 -
5.1	Stručná historie pervazivních a městských her u nás a ve světě	- 43 -
5.2	Městské hry a jiné volnočasové fenomény	- 44 -
6	VARIANTY MĚSTSKÝCH HER	- 46 -
6.1	Městská hra jako výlet za neobvyklými místy	- 46 -
6.2	Městská hra jako spontánní davová akce	- 48 -
6.3	Městská hra jako umělecký vzkaz	- 49 -
6.4	Městská hra jako politický nástroj	- 50 -
6.5	Městská hra jako reklama	- 52 -
6.6	Drobné městské hry	- 54 -
6.7	Městské hry na principu Circle of Death	- 55 -
6.8	Městské šifrovací hry	- 57 -
6.9	Současnost a budoucnost městských her v ČR	- 60 -
7	PŘÍPADOVÁ STUDIE MĚSTSKÉ HRY COMPAGNIE	- 63 -
7.1	Východiska hry	- 63 -
7.2	Organizace hry a časový rámec	- 66 -
7.3	Základní herní principy a pravidla hry	- 67 -
7.4	Využití městského prostředí	- 71 -
7.5	Závěrečná hra a kolektivní inteligence	- 72 -
7.6	Poznatky z průběhu hry	- 74 -
7.7	Dotazníkové šetření	- 75 -
7.8	Informace o hráčích Compagnie 2010	- 76 -
8	ZÁVĚR	- 81 -
9	POUŽITÉ ZDROJE	- 83 -
10	PŘÍLOHY	- 89 -

1 Úvod

Současná společnost je označována různými více či méně vhodnými termíny. Mluvíme o společnosti konzumní, postindustriální, informační, postmateriální, globální či jiné. Jedním z takových pojmenování je i *společnost volného času*¹. V této práci nemáme v úmyslu dokazovat, zda je toto označení příhodné, nebo dokonce nejvhodnější. Zastáváme ale názor, že volnému času je v naší společnosti přikládán stále větší význam. Díky postupnému zkracování pracovního týdne a rozvoji různých technologií, usnadňujících život člověka, získáváme stále větší množství volného času. Slovy Miloše Dokulila: „...v našem životě výrazně narostl podíl „nenasyceného“ volného času.“²

Spolu s vývojem naší společnosti vznikají i nové způsoby trávení volného času. Tyto způsoby velice často spojuje pojem *hra*. Můžeme mluvit o hře společenské, deskové, počítačové či jiné. V pozadí a skryty široké i odborné veřejnosti se začínají ve světě a postupně i u nás objevovat také hry poněkud méně známé a to hry městské. Právě jimi se bude zabývat tato práce. Práci nelze upřít jistý osobní charakter, neboť její autor se několika městských her zúčastnil a toto téma považuje pro sociologii přínosné a zejména v české jazykové oblasti akademicky zanedbané. Městské hry jsou aktivitou mladých lidí, a proto je vhodné, aby o nich mladí lidé psali. Věříme také, že lepší rozbor současného stavu je možné podat z pozice hráče těchto her, než z pozice erudovaného akademika bez herních zkušeností.

V průběhu přípravy této práce bylo autorem provedeno několik zúčastněných pozorování městských her. Jednalo se o účast na městských hrách *Mafie* 2009, *Famiglie* 2009 a *Compagnie* 2010 od tvůrců z pražského neformálního sdružení Podsvětí a také o účast na šifrovací hře *Matrix* 2009. Poznatky z těchto pozorování uvedeme na příslušných místech v textu.

Doufáme, že tato práce bude přínosná svojí odbornou kvalitou a také že její čtení bude příjemný zážitek, který osvětlí tento fenomén ze sociologického úhlu pohledu a napomůže tak pochopení, proč mladí lidé tráví svůj volný čas hraním těchto her.

¹ PETRUSEK, Miloslav. Společnosti pozdní doby. Praha : SLON, 2006. 459 s. ISBN 80-8642963-6.

² DOKULIL, Miloš. Homo ludens - to zní hrdě, aneb fenomén hry. In NOSEK, Jiří. Hra, věda a filosofie. Praha : Filosofia, 2006. s. 247. ISBN 80-7007-222-9. strana 12

1.1 Cíle práce

Tato práce si klade několik cílů, které vedou k usnadnění zkoumání fenoménu městských her z pohledu sociologie. Prvním z cílů je přiblížit tento nový jev odborné veřejnosti. Chceme doplnit mezeru v českých studiích na toto téma a zpřístupnit dalším zájemcům bádání v této vzrušující, rychle se rozvíjející a velmi podnětné oblasti. Tato práce také slouží jako rozcestník k mnoha dalším zdrojům, proto v ní uvádíme množství odkazů, směřujících ke studovaným hrám a jevům. Naším dalším cílem je přiblížit pestrou realitu městských her pomocí výčtu a sociologické analýzy rozmanitých her, které můžeme do této kategorie zařadit. Největší důraz budeme klást na nejrozšířenější skupiny městských her – hry šifrovací a hry na pomezí alternativní reality s mafiánskou tematikou. V závěru práce chceme v případové studii představit jednu z nejkompexnějších městských her, která v České republice proběhla. Na jejím příkladu podrobně ukážeme jednotlivé mechanismy fungování městských her. Veškeré poznatky zasazujeme do zavedené sociologické a ludologické teorie s pomocí kapitol zaměřených na zmapování teoretických úvah k tématu.

1.2 Struktura práce

Na stránkách tohoto textu se nejdříve seznámíme se současným stavem teoretického bádání v oblasti her. V první části teoretického exkurzu probereme klasické studie od Huizingy, Cailloise a Finka a podíváme se, co k tématu hry píše Erving Goffman. Porovnáme jejich pojetí pojmu hra a definice hry jimi představené. Provedeme srovnání se současným stavem českého bádání o hrách a shrneme nejčastěji vyjadřované připomínky k teoriím těchto klasických autorů.

Stručně se budeme zabývat i sociologií města, která nám pomůže k ozřejmění jedinečných charakteristik novodobých městských her. Nepůjde nám o shrnutí aktuálního vývoje sociologického bádání o městě, ale zaměříme se zejména na koncepty aktuální pro zkoumání městských her – problematiku veřejného prostoru, interakce ve městě a anonymitu městských aktérů.

V další teoretické kapitole se dostaneme k moderní teorii her. Spolu s aktuálními zahraničními autory se podíváme na současné publikace na téma pervazivní a ARG hry. Vysvětlíme základní prvky a koncepty moderní teorie a budeme se zabývat i problémy, které tyto teoretické koncepty přináší. Moderní

teorii vyložíme s ohledem na klasické herní teoretiky zmiňované v předchozích kapitolách.

V následující části práce se pokusíme o definici pojmu městská hra a vymezíme jeho hlavní charakteristiky, podkladem pro tuto definici nám budou poznatky z předchozích kapitol práce. Stručně také probereme hlavní aspekty městských her a krátce shrneme jejich vztah ke hrám s hraním rolí. Budeme se věnovat i srovnání městských her a dalších herních možností trávení volného času. Krátce také zmíníme historii a vývoj moderních her u nás i ve světě.

V další kapitole se již budeme zabývat konkrétními typy městských her. Pokusíme se postihnout celou šíři jejich spektra a u každého typu hry probereme i konkrétní příklad městské hry, která se odehrála v ČR nebo jinde ve světě. Nebudeme se zabývat pouze hrami, které úplně splňují naši definici, ale zaměříme se i na fenomény na hranici městských her, které z určitého důvodu není možné považovat za plnohodnotné městské hry.

Detailněji se podíváme na městskou hru *Compagnie* 2010, která se odehrála na podzim roku 2010 v Praze. Tato hra v sobě spojuje klíčové prvky různých druhů městských her a jedná se tak o městskou hru nového typu. Budeme se věnovat popisu hry a jejích hlavních charakteristik, zapojíme postřehy ze zúčastněného pozorování a provedeme základní analýzu dotazníků získaných od účastníků hry.

Abychom zajistili přehlednost práce a zároveň jasně odkázali na citované prameny, umísťujeme do textu poznámky pod čarou. Kompletní soupis pramenů použitých pro tvorbu práce je na konci textu. Pomocí poznámek pod čarou odkazujeme také na informační webové stránky o městských hrách. V textu uvádíme u relevantních pojmů také jejich anglické názvy, aby bylo možné je srovnat se zahraniční literaturou. Tyto pojmy umísťujeme do závorky přímo do textu.

2 Klasická teorie o hrách

V této části se budeme zabývat teoretickým pozadím studia nových městských her. Hlavní oblastí, na kterou se v této části zaměříme, je pojem „hra“ a jeho vnímání klasickými autory herní teorie. Dříve než se pustíme na cestu za shrnutím dosavadního studia her, pokusíme se vymezit, jakými hrami se budeme v celé práci zabývat. Nebudeme popisovat hry v psychiatrickém pojetí Erica Berna v knize *Jak si lidé hrají*³, ani jiné varianty her jako komunikace mezi lidmi. Nebudeme se zabývat ani divadelními hrami, přestože se k divadlu přiblížíme později v části věnované hrám s hraním rolí (RPG, LARP – viz níže). Stranou našeho zájmu také zůstává matematická teorie her, napodobovací hry malých dětí a hry zvířat. Naším cílem také není zkoumat původ slova hra a historii vývoje her v dějinách lidstva. Naopak se zaměříme, řečeno slovy Johana Huizingy, na „*hry společenské povahy*“⁴ neboli „*vyšší formy hry*“⁵. Velice zajímavé postřehy k problematice pojmu *hra* jakožto polotermínu nabízí Bohumil Nuska ve svém příspěvku *Problémy „pojmu“ hra*⁶. Teorii her v této práci dělíme na klasickou a moderní. Klasická teorie her vychází z obecně známých autorů, kteří reflektují vnímání hry kolem poloviny dvacátého století. Moderní teorií se budeme zabývat v další kapitole.

Náš přístup k dosavadnímu teoretickému studiu her se nebude a priori snažit přinést nové poznatky v této oblasti, půjde spíše o shrnutí názorů významných klasických herních teoretiků a následně o jejich konfrontaci s moderním výzkumem pervazivních her. Mezi klasické autory herní teorie řadíme Johana Huizingu, Rogera Cailloise a Eugena Finka. Tito autoři nepatří mezi čisté sociology, ale jsme přesvědčeni, že jejich názory na tuto problematiku jsou zcela zásadní pro další vývoj vědecké debaty. Dále také musíme konstatovat, že čistě sociologická teorie her není příliš rozsáhlá, a proto se zde budeme zabývat i spisy částečně historickými, filosofickými a kulturologickými. Teorie jednotlivých autorů probereme chronologicky od nejstarší po nejnovější, protože Caillois a částečně i

³ BERNE, Eric. *Jak si lidé hrají*. 2. vydání Litvínov : Dialog, 1992. 200 s. ISBN 80-85194-51-X.

⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 2. vydání Praha : Dauphin, 2000. 297 s. ISBN 80-7272-020-1. strana 17

⁵ *ibid.*

⁶ NUSKA, Bohumil. *Problémy pojmu hra*. In NOSEK, Jiří. *Hra, věda a filosofie*. Praha : Filosofia, 2006. s. 247. ISBN 80-7007-222-9.

Fink vycházejí z práce Johana Huizingy. K chronologickému řazení by bylo možné podotknout, že kniha *Oáza Štěstí*⁷ vyšla v roce 1957, zatímco *Hry a lidé*⁸ v roce 1958. Nicméně *Hra jako symbol světa*⁹ byla vydána až v roce 1960, a proto se budeme zabývat Rogerem Cailloisem dříve než Eugenem Finkem. Do této časové souslednosti zapadá i text Ervinga Goffmana, který z výše jmenovaných autorů rovněž vychází.

Ještě než začneme s přehledem teorií a definic her, musíme zmínit zajímavou myšlenku, kterou představuje v příspěvku *Společenská funkce her v dějinách*¹⁰ Věra Olivová. Jako jednoho z prvních autorů herní teorie neuvádí Johana Huizingu, ale Jana Ámose Komenského. Je pravdou, že jeho typologie her obsažená v díle *Škola hrou* se až nápadně podobá pozdějším klasifikacím her z 20. století a Komenského termín *schola ludus* (škola hrou) patří do obecného povědomí. Dílo Jana Ámose Komenského zde ale rozebírat nebudeme, zejména z toho důvodu, že se jedná o dílo převážně pedagogické a výrazně starší než další zkoumané texty.

2.1 Johan Huizinga

*Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.*¹¹

Přestože kniha *Homo ludens* od Johana Huizingy vyšla v originálním holandském znění již v roce 1938, stále patří mezi hlavní a nejúplnější základy teorie her. Tento fakt je zřejmý při studiu všech ostatních textů o hrách. Téměř každý relevantní autor (například Caillois, Fink, Goffman, ale i Montola) z Huizingovy teorie vychází, nějak ji reflektuje nebo kritizuje, což si ukážeme i v následujícím textu.

Knihu *Homo Ludens* napsal holandský historik a teoretik kultury na sklonku svého života ve věku 68 let. Zabývá se v ní různými aspekty her v lidské historii a kultuře (viz například *Hra a válka*, *Hra a básnictví*). Prokazuje také širokou znalost jazyků a analyzuje pojem „hra“ z lingvistického hlediska v řečtině, sanskrtu nebo

⁷ FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Praha : Mladá fronta, 1992. 61 s. ISBN 80-204-0224-1.

⁸ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

⁹ FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha : Český spisovatel, 1993. 272 s. ISBN 80-202-0410-5.

¹⁰ OLIVOVÁ, Věra. *Společenská funkce her v dějinách*. In DOUBRAVOVÁ, Jarmila . *Společenské hry : Analytický přístup*. Dobrá voda : Aleš Čeněk, 2003. s. 213. ISBN 80-86473-35-X.

¹¹ HUIZINGA, Johan, 2000, strana 12

japonštině. Jeho argumentace vede až k tvrzení, že naše lidská kultura má svůj prapůvod ve hře a že hry během historie přispívaly podstatnou měrou k rozvoji kultury. Není naší ambicí tuto hlavní myšlenku knihy potvrzovat ani vyvracet. Mnohem zajímavější je pro nás Huizingova definice hry:

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestavují za jiné.¹²

Tuto dlouhou citaci považujeme za nezbytnou, zejména proto, že definování pojmu hra není jednoduchou záležitostí. Dokazuje to i samotný autor knihy *Homo Ludens*, když o dvacet stránek dále uvádí další možnou definici hry, která se s tou původní částečně překrývá a shoduje:

Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.¹³

Zajímavým postřehem k existenci dvojí definice je fakt, že pozdější autoři používají většinou pouze jednu z těchto definic a druhé příliš nevěnují pozornost. Snaha postihnout shodné aspekty všech různých lidských i zvířecích projevů hry a souběžné hledání herních principů ve všemožných lidských činnostech vede autora k pojmové neurčitosti a také snaze vidět hru v každé lidské činnosti (panludismu). Velmi kriticky se k Huizingovi staví Bohumil Nuska: „*Huizinga ve své práci... zápolí s několika potížemi, jež všechny pramení v pojmoslovném miasmatu.... Především se autorovi nezdařilo prezentovat jednoznačnou a přehlednou definici pojmu hra, třebaže se o ni porůznu a poněkud nesoustředěně pokouší...*“¹⁴

Přes tyto a další podobné výhrady můžeme konstatovat, že výše citované definice hry dosud nebyly překonány a stále slouží jako východisko podstatné části teoretických úvah o hře. V dalších kapitolách ukážeme, do jaké míry jsou tyto

¹² HUIZINGA, Johan, 2000, strany 24-25

¹³ ibid., strana 45

¹⁴ NUSKA, Bohumil, 2006, strana 44

definice vhodné i pro současné městské hry a v jakých ohledech je městské hry překračují.

2.2 Roger Caillois

*Zkrátka, nic nevyžaduje tolik pozornosti, inteligence a pevných nervů jako hra.*¹⁵

Roku 1958 vyšel další významný příspěvek k herní teorii - kniha *Hry a lidé* od Rogera Cailloise. Tento francouzský filozof, spisovatel a sociolog se v ní zabývá zejména otázkou společenské důležitosti her a jejich klasifikací. Používá svoji definici her, která se ale významně neliší od definice Johana Huizingy uvedené výše, a proto ji zde nebudeme podrobně rozebírat. Zajímavý je u něj poznatek, že hry téměř nikdy nemohou být zároveň fiktivní („doprovázené specifickým vědomím alternativní reality nebo neskryvané iluze ve vztahu k běžnému životu“¹⁶) a podřízené pravidlům. Jak si ukážeme později, tyto dva zdánlivě protikladné prvky se v současných městských hrách často prolínají. U tohoto autora se také objevuje spojení „alternativní realita“, které shodou okolností zastřešuje kategorii her, o kterých budeme hovořit v dalších kapitolách. Cailloise tak s jistou mírou volnosti můžeme označit na proroka her na alternativní realitu.

Roger Caillois vychází z úvah svého holandského předchůdce, na druhou stranu ale jeho dílo podrobuje velmi tvrdé, přestože poněkud abstraktní kritice: „*Toto dílo (Homo ludens) nabízí neobyčejně plodné průhledy pro bádání a reflexi, ačkoli většina tvrzení, která obsahuje, je pochybená.*“¹⁷. Když čteme v knize dále, zjišťujeme, že hlavní výtky na Huizingovu adresu se týkají úplné absence jakéhokoliv pokusu o klasifikaci her a také vyjmutí hazardních her z oblasti zkoumání. Caillois ve svém díle tyto Huizingovy „prohřešky“ napravuje. Nabízí komplexní klasifikaci her a věnuje jednu z posledních kapitol právě hazardním hrám. V hazardních hrách spatřuje nositele pokroku v oblasti matematiky (teorie velkých čísel, zákon pravděpodobnosti). Tyto hry podle něj popírají část Huizingovy definice, protože je v nich přítomen hmotný zájem (vidina možného

¹⁵ CAILLOIS, Roger, 1998, strana 19

¹⁶ ibid., strana 32

¹⁷ ibid., strana 25

finančního zisku). Hazardní hry nicméně nepatří podle Cailloise k produktivní činnosti, neboť finanční prostředky nevytváří, ale pouze přesouvají mezi hráči.

Nyní se krátce zmíníme o klasifikaci her¹⁸ prezentované v knize *Hry a lidé*. Autor v ní rozděluje hry do čtyř hlavních kategorií – *Agón*, *Alea*, *Mimikry* a *Ilinx*. V kategorii *Agón* je převládajícím prvkem soutěž či zápas a ukázkovým příkladem hry jsou fotbal nebo šachy. Pro *Alea* je typický náhodný průběh soutěže a jejím zástupcem je hra v kostky nebo ruleta. *Mimikry* zase reprezentuje chování „jako by“ a příkladem jsou dětské nebo divadelní hry. Poslední kategorii *Ilinx* vystihuje závrať při jízdě na kolotoči nebo horolezectví. U každé hry ještě Caillois na bipolární škále rozlišuje, zda ve hře převažuje spontánní prvek (*paidia*), nebo zda se jedná o hru podrobenou konvencím a pravidlům (*ludus*). Navrhované kategorie nejsou exkluzivní, autor připouští i existenci her na pomezí kategorií (například hra v karty je na pomezí kategorií *Agón* a *Alea*). Z hlediska našeho zkoumání jsou nejzajímavější hry typu *Mimikry*, které vyžadují přítomnost fiktivního světa. Důležitý je zde pojem iluze a ztvárnění fiktivních charakterů, tedy vlastně hraní rolí. Městské hry nelze považovat za čistý typ *Mimikry*, naopak tyto hry obsahují i podstatné prvky *Agón* a *Alea* a v menší míře i *Ilinx*.

V rámci srovnání se současnou teorií pervazivních her je zajímavé Cailloisovo stanovisko ke vztahu reality a hry. Podle něj: „....svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a hra je tudíž aktivita, která se bytostně distancuje od reality. A to nám napovídá, že jakýkoliv kontakt s běžnou životní realitou přináší zkázu a ohrožuje samu podstatu hry.“¹⁹ Moderní teorie, které toto tvrzení spolehlivě popírají, si představíme v další kapitole. Obecně můžeme konstatovat, že městské hry mění podstatnou část představ a teoretických úvah o hře klasických autorů zmiňovaných v této kapitole.

¹⁸ ibid., strany 32-58

¹⁹ ibid., strana 63

2.3 Eugen Fink

*Hra náleží svou podstatou ke stavu bytí lidského pobytu, je to základní existenciální fenomén.*²⁰

Z jiného pohledu se hrami zabývá filosof Eugen Fink. Ve svých dílech *Oáza štěstí* a *Hra jako symbol světa* zkoumá hru z fenomenologické a existenciální perspektivy. Tím se značně odlišuje od výše zmíněných autorů, a zřejmě proto se k jejich textům explicitně nevyjadřuje. V jeho knihách není zmíněna žádná definice hry a Fink ani neuvádí návrh herní klasifikace. Pro svůj esejistický styl a absenci jakékoliv definice a kategorizace her je kritizován Bohumilem Nuskou: „(U Finka)...dochází k značnému stírání rozdílů mezi hrou (či „herním“) a mezi mimo toto pole stojícími entitami. ... takže se postupně rozmazávají, až posléze zcela vytrácejí hranice mezi „hrou“ a „nehrou“.“²¹

Hlavním tématem Finkových úvah je hra jako základní existenciální fenomén, autor tedy řadí hru na podobnou úroveň důležitosti jako smrt, lásku, práci a moc.²² Nicméně hra podle něj není „*spjata společných pachtěním za konečným cílem*“²³, a proto stojí nad výše zmíněnými pojmy, dokonce v protikladu k nim. Není naším cílem podrobovat zkoumání Finkovy filosofické úvahy o vztahu hry a bytí. K této problematice doporučujeme článek Ivo Jiráska *Je Finkova analýza hry dostatečně radikální?*²⁴ Autor v ní srovnává Finkovu teorii s praxí komplexních her pořádaných Prázdňinovou školou v Lipnici a dochází k závěru, že při těchto hrách je možné navození pocitu reálného světa fiktivní hrou, což je v příkrém rozporu s Finkovou teorií.

Nyní se zaměříme na tu část Finkova díla, která je pro nás nejzajímavější. Autor v *Oáze štěstí* velice citlivě popisuje dualitu času a prostoru ve hře: ...*nemá svět hry vůbec žádné místo a žádnou chvíli v reálné souvislosti prostoru a času – avšak má svůj vlastní vnitřní prostor a svůj vlastní vnitřní čas. A přece – hrajíce si – spotřebováváme skutečný čas a potřebujeme skutečný prostor.*“²⁵

²⁰ FINK, Eugen, 1992, strany 11-12

²¹ NUSKA, Bohumil, 2006, strana 49

²² FINK, Eugen, 1992, strana 17

²³ ibid.

²⁴ JIRÁSEK, Ivo. Je Finkova analýza hry dostatečně radikální?. In HANUŠ, Radek. (ed.) *Fenomén hry*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. s. 76. ISBN 80-244-0669-1.

²⁵ FINK, Eugen, 1992, strana 24

Jak si ukážeme v dalších kapitolách, tento výrok velice dobře zachycuje překrývání herního a reálného času a prostoru v současných pervazivních hrách. Podobně chápe Fink důležitost hraní rolí ve hře: „*Hraní je skutečné chování, jež zároveň v sobě zahrnuje „zrcadlení“, totiž herní chování podle rolí.*“²⁶

Jak je vidět z těchto úryvků, Finkovi se stejně jako jeho předchůdcům podařilo postihnout některé důležité aspekty hraní her. Přesto ale moderní teorie her dochází k radikálně jiným závěrům, zejména kvůli odlišné realitě naší současnosti a nástupu nových, pro Huizingu, Cailloise nebo Finka pravděpodobně nepředstavitelných technologií. Při srovnání těchto klasických autorů s moderními autory herní teorie docházíme k závěru, že každému z nich se podařilo téměř vizionářsky postihnout důležitý aspekt současných her, ale zároveň současné hry překračují několik podstatných hranic hry těmito autory stanovených.

2.4 Erving Goffman o hrách

Hrami se v jedné ze svých prací zabývá i Erving Goffman. Jedná se o méně známý text *Fun in Games* obsažený v knize *Encounters*.²⁷ V našem textu ho uvádíme, protože je to jeden z nemnoha příkladů, kdy se známý sociolog (bývá označován za klasika druhé generace²⁸) zabývá přímo fenoménem her. Goffman se v textu zabývá *centrovanou interakcí* (focused interaction, používá se také pojem *zaostřená interakce*) a různými případy takovýchto centrovaných setkání (encounters, gatherings). Pro popis této interakce často využívá stolních her, zejména her karetních. Cílem studie *Fun in Games* je zjistit, „*jak daleko je možné zajít ve snaze vážně se zabývat zábavou.*“²⁹ Tento hlavní záměr textu není pro naši práci příliš přínosný a musíme také konstatovat, že celý text se zabývá mnohem více centrovanými interakcemi než hrami samotnými. Zajímavý je pro nás termín *pravidla irelevance* (rules of irrelevance), pod kterým Goffman vidí záměrné ignorování určitých okolností, které nejsou pro průběh setkání důležité. V případě šachové hry by takovými irelevantními skutečnostmi byly například umístění

²⁶ ibid., strana 31

²⁷ GOFFMAN, Erving. *Encounters*. Middlesex : Penguin Books, 1972. 134 s. ISBN 0140600078.

²⁸ ŠUBRT, Jiří. Dramaturgický přístup Ervinga Goffmana. In *Sociologický časopis 2/2001* [online]. Praha : Sociologický ústav AV, 2001 [cit. 2011-11-15]. Dostupné z WWW: <http://sreview.soc.cas.cz/uploads/d2c620198dbbc47642609750b19634193e185d07_150_01-2SUBRT.pdf>.

²⁹ GOFFMAN, Erving., 1972.strana 17

šachovnice (v kavárně, soukromém bytě, parku) nebo materiál, z kterého jsou šachovnice a figurky vyrobeny. Hráči tyto nepodstatné okolnosti záměrně ignorují a zaměřují se na samotný průběh herního setkání.³⁰ Tento princip uplatňují i hráči městských her, ať už vědomě nebo nevědomě. Musíme ale mít na paměti, že co je pro jednoho hráče irelevantní, může naopak pro jiného mít zásadní význam.

Goffman také zdůrazňuje časté využití her při experimentálním výzkumu lidského chování a možnost demonstrovat ve hrách individuální kvality jednotlivce – například „*obratnost, sílu, znalosti, inteligenci, odvahu a sebeovládání*.“³¹ Tento názor považujeme za velice podnětný. Městské hry dávají talentovaným jedincům možnost vyniknout před ostatními a to jiným způsobem než při fotbalovém zápase nebo karetní hře. Někteří hráči se mohou podobných her účastnit proto, aby ostatním ukázali svoje kvality. Ve studiu zábavy ve hrách autor zdůrazňuje, že nutnou podmínkou pro zajímavost hry je udržení nejistého výsledku po co nejdelší dobu. Na druhou stranu je také nutné, aby byl výsledek hry po určité době jasný a mohlo dojít k jejímu ukončení.³²

Přestože Goffman navazuje na klasiky herní teorie Huizingu a Cailloise, jeho text není dalšími herními teoretiky reflektován a Goffman tak zůstává známý hlavně pro svůj přínos k dramaturgické sociologické teorii a studiu lidských interakcí.

2.5 Současný stav českého bádání o hrách

Nyní se budeme zabývat českými příspěvky ke klasické herní teorii. Přestože jejich díla mají spíše praktickou povahu a jedná se o sbírky různých her a ne o teoretické úvahy, musíme zde alespoň krátce zmínit dvě osobnosti, které se v České republice výrazně zasloužily o rozvoj studia her. Jedná se o Miloše Zapletala a Eduarda Bakaláře. Miloš Zapletal je následovníkem Jaroslava Foglara a také autorem rozsáhlých sbírek her (např. *Velká Encyklopedie her*³³) a literatury pro mládež. Eduard Bakalář byl znám jako propagátor her pro dospělé a psychoher, které sám sbíral i vytvářel (*I dospělí si můžou hrát*³⁴).

Co se týče teoretického studia her, docházíme po pečlivém studiu pramenů ke dvěma zdánlivě protichůdným závěrům. Česky je o hrách napsáno mnoho (pokud

³⁰ ibid.

³¹ ibid., strana 61

³² ibid., strana 60

mluvíme o širším pojetí termínu hra) a zároveň málo (když se zaměříme na nové formy hry a zejména městské hry).

V našem přehledu aktuální české literatury k tématu začneme sborníkem *Společenské hry*³⁵. Tento název zněl pro naši práci slibně, bohužel ale dovětek k titulu *Analytický přístup* a obsah příspěvků posouvá tento sborník k rovinám sémiotickým a texty v něm obsažené se zabývají zejména mezilidskou komunikací, řečovými akty a simulacemi, nikoliv hrami v našem pojetí.

Dalším sborníkem zabývajícím se tématem hry je kniha *Hra, věda a filosofie*³⁶. Jak již název napovídá, tato sbírka obsahuje filosoficky orientované texty, které mají často i silný lingvistický přesah. Zabývají se mimo jiné definicí pojmu hra a kriticky reflektují dílo J. Huizingy a E. Finka (viz citace v předcházející kapitole). Bohužel k tématu městských her se tyto texty nijak nevyjadřují.

Z jiného pohledu se tématem zabývá sborník *Fenomén hry*³⁷. Tento sborník je zaměřen spíše prakticky a řeší mimo jiné pedagogické a psychologické aspekty hry. Časté je spojení hry a jejího výchovného efektu, zejména ve vztahu s činností Prázdninové školy Lipnice. Obecně můžeme konstatovat, že v ČR je problematika her zásluhou Lipnice a mnohých aktivních dětských sdružení (Junák, Pionýr, Asociace TOM,...) úzce spojena s výchovou a zážitkovou pedagogikou. Tato tradice vychází mimo jiné z knih a práce Jaroslava Foglara a mohli bychom pravděpodobně vystopovat i vliv Jana Ámose Komenského.

Velkou inspirací pro tento text byla v akademickém světě v podstatě neznámá kniha *Svět postmoderních her*³⁸ od Ivana Vágnera. Tato kniha je pokusem o shrnutí herní reality v 90. letech a Vágner na rozdíl od jiných autorů věnuje pozornost i v té době novým a akademicky nezpracovaným formám hry. Autor spojuje poznatky z vývoje v oblasti komunikačních technologií a kultury se světem her. Věnuje se také do té doby okrajovým tématům, jako jsou fantasy hry s hraním rolí a počítačové hry (kapitoly *Dračí doupě* a *Computerové mniši aneb herci na život a na*

³³ ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her : Hry ve městě a na vsi. Praha : Olympia, 1988. 567 s. ISBN 27-035-88.

³⁴ BAKALÁŘ, Eduard; KOPSKÝ, Vojtěch . I dospělí si mohou hrát. 2. vydání. Praha : Pressfoto, 1987. 232 s. ISBN 59-067-84.

³⁵ DOUBRAVOVÁ, Jarmila (ed.). Společenské hry. Dobrá voda : Aleš Čeněk, 2003. 213 s. ISBN 80-86473-35-X.

³⁶ NOSEK, Jiří (ed.). Hra, věda a filosofie. Praha : Filosofia, 2006. 247 s. ISBN 80-7007-222-9.

³⁷ HANUŠ, Radek (ed.). Fenomén hry. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. 76 s. ISBN 80-244-0669-1.

³⁸ VÁGNER, Ivan. Svět postmoderních her. Jinočany : H&H, 1995. 147 s. ISBN 80-85787-75-X.

smrt). Autorovi by bylo možné vytknout jistou roztříštěnost textu, projevující se velkým množstvím témat, která nejsou pevně propojena, a příliš esejistický a neformální styl, ale musíme zároveň dodat, že se jedná o knihu velice podnětnou a inspirující.

Všechny výše uvedené české zdroje nám v této práci sloužily pouze pro ilustraci teoretického východiska při studiu her. Téměř žádný z nich³⁹ neodráží rychlý vývoj, který se na poli her odehrál v posledním desetiletí a který se týká hlavně městských her. Na druhou stranu existuje několik českých textů, které se moderním vývojem na herním poli zabývají a z nichž budeme čerpat v další části práce. Předem musíme podotknout, že se nejedná o práce zkušených odborných badatelů, ale spíše o práce bakalářské a diplomové, případně články psané zájemci o danou problematiku ve volném čase. To ale nesnižuje význam a hodnotu těchto textů. Naopak můžeme říci, že autoři jako Kopeček, Zlatohlávek, Veselý, Horák nebo Holý patří mezi pionýry studia městských a jiným moderních forem her u nás.

³⁹ výjimkou je text Ivana Vágnera

3 Krátce o městě

V této části práce rozhodně není naší ambicí zabývat se celým spektrem úvah o sociologii města. Nebudeme zde psát o problematice suburbanizace ani o infrastruktuře měst, nemáme v plánu ani pojímat tuto kapitolu jako historický exkurz. Vzhledem k povaze našich témat by bylo možné uvažovat nejen pouze o sociologii města, ale také o sociologii prostoru jako východisku pro tuto kapitolu. Zaměříme se na témata, která úzce souvisí s městskými hrami. V této kapitole zmíníme problematiku veřejného prostoru, interakce mezi lidmi ve městě a městské anonymity. Na závěr shrneme tyto poznatky vzhledem k městským hrám.

3.1 Veřejný prostor

Veřejnému prostoru a jeho zkoumání byla v poslední době věnována rozsáhlá odborná pozornost. Důležitost veřejného prostoru pro život města není nutné vyzdvihovat. Veřejný prostor byl a stále je hlavním dějištěm důležitých veřejných politických a historických událostí (od popravy českých pánů v roce 1621 na Staroměstském náměstí až k listopadovým demonstracím v roce 1989 na Václavském náměstí). Veřejný prostor je zároveň i místem náhodných setkání a interakcí lidí ve městě.

Abychom se vyhnuli možnému zmatení pojmů, uvedeme zde pro nás vhodnou definici veřejného prostoru. Prostor můžeme považovat za veřejný, pokud „*je ovládán veřejnou samosprávou, týká se všech občanů, je pro ně dostupný a je užíván všemi členy společenství.*“⁴⁰ Z logiky věci pak vyplývá, že jako veřejný prostor ve městě chápeme například ulice a chodníky, náměstí, parky a další volná prostranství. Někteří autoři označují další kategorii prostorů za *poloveřejné* (semipublic), týká se to například knihoven, muzeí nebo kostelů.⁴¹ Pro naše účely postačuje kategorie veřejných prostorů, do které zahrnujeme i prostory poloveřejné. Mnoho autorů v současné době vnímá určitou krizi veřejného prostoru, snahu o jeho privatizaci a ztrátu jeho tradičních kvalit. Metaforicky se mluví dokonce o smrti veřejného prostoru. Dle Sennetta „*veřejný prostor se stává místem průjezdu a*

⁴⁰ MADANIPOUR, Ali. Public and Private Spaces of the City. New York : Routledge, 2003. 264 s. ISBN 0-415-25629-1. strana 114

⁴¹ ibid

*přestává být místem pobytu.*⁴² Autor spojuje smrt veřejného prostoru s rozvojem individuální automobilové dopravy a přizpůsobení se měst tomuto fenoménu. Úpadek veřejného prostoru vede podle Sennetta spolu s dalšími faktory k úpadku veřejného života a zájmu obyvatel účastnit se veřejného dění.⁴³ Madanipour vidí změnu ve funkci veřejného prostoru z jiného úhlu pohledu. „*Knihtisk, komunikační a dopravní sítě vytvořily decentralizovanou veřejnou sféru a tím značně omezily politický, ekonomický a kulturní vliv veřejného prostoru ve městě.*“⁴⁴ Podobně ve městech dochází také k decentralizaci komunit a je zmiňován nový fenomén komunity bez místa (community without locality). K tomuto jevu dochází zejména díky rozvoji elektronických forem komunikace (e-mail, mobilní telefony, sociální sítě).⁴⁵

S vnímáním veřejného prostoru úzce souvisí kategorie *prostorových významů* (locational meanings). Tento termín pochází od Lyn Lofland a v českém prostředí s ním pracuje Pavel Pospěch. „*Prostorové významy... představují sdílené bloky vědění o městských prostorech.*“⁴⁶ Tyto normy chování mohou být explicitně vyjádřené například formou zákazových tabulí nebo různými zákonnými úpravami. Často se ale jedná o normy, které nejsou jasně vyřčeny (například se nepovažuje za vhodné pohybovat se po městě v županu). Jejich správná interpretace je nezbytná pro všechny obyvatele města. Podobně jejich porušování, ať už záměrné či nevědomé, může být důvodem zájmu nejen obyčejných kolemjdoucích, ale i pracovníků policie a může vést až k podezření z psychického onemocnění a pobytu v psychiatrické léčebně.

3.2 Interakce ve městě

Města byla již po staletí centry společenského dění. S postupem urbanizace v 19. a 20. století se jejich vliv ještě zvýšil. Spolu s nárůstem počtu obyvatel měst už není možné, aby jednotlivec znal většinu lidí, kteří ho obklopují. Dochází proto

⁴² SENNETT, Richard. The fall of public man. New York : Random House, 1978. 373 s. ISBN 0-394-72420-8. strana 15

⁴³ ibid.

⁴⁴ MADANIPOUR, Ali., 2003, strana 214

⁴⁵ GOTTDIENER, Mark; HUTCHINSON, Ray . The New Urban Sociology. Boulder : Westview Press, 2006. 408 s. ISBN 978-0-8133-4318-1.

⁴⁶ POSPĚCH, Pavel. Význam a normalita ve veřejném prostoru a v nákupním centru. In VACKOVÁ, Barbora; FERENČUHOVÁ, Slavomíra; GALČANOVÁ, Lucie(eds.). Československé město včera a dnes : Každodennost, reprezentace, výzkum. Červený Kostelec : Pavel Mervart, 2010. s. 281. ISBN 978-80-87378-44-1. strana 115

k častým interakcím s neznámými lidmi. Někteří autoři považují tento jev za dominantní aspekt městského života.⁴⁷ Aby tato interakce mezi cizinci mohla probíhat uspokojivě, vyvinuli si obyvatelé měst několik obranných mechanismů. Jedním z nich je *zdvořilá nevšímavost* (civil inattention) popsaná Ervingem Goffmanem. Při ní „jedinec dá vizuálním kontaktem najevo, že vnímá přítomnost druhého (a tím tedy otevřeně přiznává, že druhého viděl) a hned poté odvrátí svoji pozornost, aby tak dal najevo, že druhý pro něj nepředstavuje objekt hodný neobvyklé zvědavosti nebo zájmu.“⁴⁸ Tento mechanismus můžeme v praxi sledovat například při průchodu po zalidněné hlavní třídě velkého města. Kolemjdoucí na nás vždy na moment zaměří svůj zrak, ale po chvíli ho odvrátí. Vzácným jevem je pohled z očí do očí a lidé na něj obvykle reagují podrážděně. Chování lidí ve městech je zároveň silně ovlivněno kulturním kontextem a je tedy možné pozorovat různé rozdíly v chování mezi obyvateli jednotlivých států a kontinentů.

Dalším důležitým prvkem umožňujícím soužití neznámých lidí ve městě je shoda na základních normách chování, která může být označována například jako dobré mravy nebo slušnost. Dobré vychování získávají lidé socializací zejména v rodině a ve škole. Podobně se také učíme prostorovým významům. Při vzájemných interakcích je časté používání tzv. společenských masek (v Goffmanově terminologii tzv. *fasád*), oddělujících soukromé a veřejné role jednotlivce.⁴⁹ Veřejný prostor se tak stává prostorem plným masek a rolí. V této práci bohužel nemáme prostor pro to, abychom se maskami a rolemi a s nimi související dramaturgickou interpretací sociální interakce zabývali.

3.3 Městská anonymita

Posledním aspektem života ve městě, kterým se zde budeme zabývat, je anonymita městského života. Ta je způsobena pobytem velkého počtu lidí na omezeném prostoru a nemožností navázat se všemi osobní vztahy. Anonymita je umožněna širokými možnostmi individualizace městského života a sníženou závislostí na sousedských a jiných osobních vztazích ve městě. Anonymita městského života nemůže být vnímána pouze negativně nebo pozitivně.

⁴⁷ GOTTDIENER, Mark; HUTCHINSON, Ray, 2006

⁴⁸ GOFFMAN, Erving. Behavior in Public Places. 4th edition. New York : The Free Press, 1963. 248 s. ISBN 0029119405.

⁴⁹ MADANIPOUR, Ali., 2003,

„Anonymita, respektování soukromé sféry a pestrost lidských typů jsou však nejen rámcem svobody v duchovním i přeneseném smyslu, nýbrž také zdrojem pocitu osamocenosti a ztracenosti.“⁵⁰

Anonymita v městském prostoru, spojená se zdvořilou nevšímavostí, vede k nižší ochotě lidí zastávat se druhých ve veřejném prostoru a projevuje se i v tzv. *efektu přihlížejícího* (bystander effect). Jako jeden z nejznámějších příkladů je citován případ Kitty Genovesové, která byla v New Yorku roku 1964 zavražděna na ulici v průběhu půl hodiny. O vraždě prý vědělo až 38 lidí, kteří však nepodnikli nic na její záchranu.⁵¹ Tento klasický případ uváděný v mnohých učebnicích sociální psychologie byl později zpochybněn, neboť jeho popis je značně zkreslen a zakládá se na nepodloženém novinovém článku.⁵² Nicméně stále platí za názornou ilustraci toho, jak větší počet přítomných svědků snižuje pravděpodobnost osobní intervence kohokoliv z nich.

3.4 Městské hry a život ve městě

Městské hry interferují se všemi výše uvedenými prvky života ve městě. Samozřejmě musíme dodat, že různé hry s nimi interferují různým způsobem. Pro většinu z nich je klíčové využití veřejného prostoru. Ve veřejném prostoru se odehrává většina aktivit městských her a ulice, náměstí a parky jsou jejich hlavními dějišti. Určitá část her se odehrává i v poloveřejných nebo neveřejných prostorách - například hra Mafie.⁵³ Veřejné prostory slouží jako shromaždiště pro zahájení městských šifrovacích her.⁵⁴ Městské hry také vyžadují určitou flexibilitu ve využití veřejného prostoru, protože není možné celý průběh mnohdy složitých her dopředu předvídat a hráči se tak mohou objevit v určitých prostorech v různém časovém období. Městské hry a akce typu Flash mob⁵⁵ mohou v některých případech využívat veřejný prostor bez předchozího ohlášení. *„Pokud (městské) hry změni*

⁵⁰ MUSIL, Jiří. Sociologie soudobého města. Praha : Svoboda, 1967. 320 s. ISBN 25-130-67. strana 244

⁵¹ PORTEOUS, J. Douglas. Environment&Behavior. Reading : Addison-Wesley, 1977. 445 s. ISBN 0-201-05867-7. strany 154-155

⁵² MANNING, Rachel ; LEVINE, Mark; COLLINS, Alan. The Kitty Genovese Murder and the Social Psychology of Helping [online]. AAA : AAA, 2007 [cit. 2011-11-08]. Dostupné z WWW: <<http://www.psych.lancs.ac.uk/people/uploads/MarkLevine20070604T095238.pdf>>.

⁵³ Hru Mafie popisujeme detailněji níže v textu.

⁵⁴ například 9. ročník hry Tmou byl v roce 2007 zahájen přímo na brněnském náměstí Svobody

⁵⁵ termín vysvětlujeme níže v textu

*město v herní plochu, může to být příčinou napětí mezi hráči a dalšími uživateli prostoru.*⁵⁶

Příkladem nevhodného využití veřejného prostoru je například konání flash mob akce *Freezing Prague* 18. 3. 2008 ve vestibulu metra Muzeum. Vzhledem k charakteru akce *Freezing Prague* došlo k zablokování přepravního prostoru a omezení pohybu značného počtu cestujících.⁵⁷ Městské hry samozřejmě ovlivňují život obyvatel měst i jinak. Náhodní kolemjdoucí mohou být svědky různých herních činností, v tomto případě se však zpravidla nejedná o omezení jejich práva využívat veřejný prostor, ale spíše o pobavení svědků herní činnosti. U těchto náhodných svědků se také objevuje efekt přihlížejícího. Čím více svědků je u herní aktivity, tím menší je pravděpodobnost, že ji některý z nich nějak naruší nebo se o ni bude zajímat.

Městské hry jsou také formou interakcí mezi lidmi ve městě. Nejzajímavějším případem jsou interakce ve hře Mafie, kdy každý z hráčů je zároveň lovcem a obětí. Hráči mají popis oběti, ale neví nic o identitě svého lovce. Nutně tak dochází k interakci dvou neznámých lidí, která má jasný herní podtext. Pro úspěšnou účast v této hře je nutné zjišťovat informace o oběti přímo v terénu získáváním údajů od přátel nebo spolužáků či rodiny oběti. Lovci svoji oběť musí nějakou dobu sledovat, aby mohli být při útoku úspěšní. Aktivita hráče Mafie tak může neinformovanému pozorovateli připadat podobná aktivitě stalkera.⁵⁸ Naštěstí však v tomto případě jde pouze o hru a oběti (kromě vyřazení ze hry) nic nehrozí. Častý je silný prvek překvapení u nic netušící oběti, která v náhodném kolemjdoucím nezpozorovala svého lovce.

Městské hry ve svém průběhu intenzivně využívají anonymity městského prostředí. Pro některé hry je nutná přítomnost anonymního davu⁵⁹, u jiných toto prostředí pouze zvyšuje napětí a dodává hře tu pravou atmosféru. Město se svým velkým počtem nervových stimulů, neznámých lidí a ukrytých míst nabízí pro hru dobré maskování a většina her tak může probíhat v reálném čase bez jakéhokoliv povšimnutí obyvatel města, úředníků či bezpečnostních složek. Hra se zpravidla stane veřejně známou, pokud se aktivně snaží o svoji propagaci a jedná se o

⁵⁶ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika., 2009, strana 79

⁵⁷ Při této akci jde o to, že účastníci (jednalo se zhruba o několik stovek lidí) se na několik minut zastaví a doslova „zmrznou“ v pohybu. Více o těchto akcích najdete níže v textu.

⁵⁸ stalking, pronásledování a obtěžování cizí osoby, je od roku 2010 v ČR trestným činem

⁵⁹ viz příklad hry *No Pasaran* níže v textu

skutečný společenský fenomén.⁶⁰ Hra by se pravděpodobně dostala do zpráv, pokud by při ní došlo k nějakému trestnému činu nebo zranění, takový případ nám však zatím není znám. Tyto faktory způsobují, že městské hry skryté v anonymitě velkoměst jsou stále pro většinu veřejnosti neznámým prvkem.

⁶⁰ viz televizní reportáže ze šifrovací hry Tmou, dalším příkladem jsou vstupy TV Nova z několika pražských Flash mob akcí

4 Moderní teorie her

Současná teorie her obohacuje ludologická studia o nové poznatky, související zejména s rozmachem moderního typu her (hry s rozšířenou realitou, pervazivní hry, hry na alternativní realitu). Tato moderní teorie je dle našich informací v českých akademických kruzích v podstatě neznámá. Nasvědčuje tomu i fakt, že žádný ze zdrojů moderní teorie her není dostupný v tištěné podobě v českých knihovnách.

V této práci považujeme za moderní teorii her texty, které pracují s pojmy spojenými s novými typy her. Jedná se zejména o pojmy *pervazivní hry* (pervasive games) a *hry na alternativní realitu* (alternative reality games – ARG). Tyto pojmy, čtenářům pravděpodobně dosud neznámé, vysvětlíme níže v textu. Moderní texty o nových hrách se poprvé objevují na začátku 21. století v souvislosti s rozmachem her na alternativní realitu. Mezi hlavní autory těchto textů patří Markus Montola a Jaakko Stenros z Finska a také Američanka Jane McGonigalová. Zřejmě nejucelenější pohled na problematiku podává publikace *Pervasive Games: Theory and design*⁶¹, kterou zájemcům o hlubší rozbor tématu nových her vřele doporučujeme. Podobně jako u dalších studií o nových hrách, ani zde není výjimkou, že se na tvorbě teoretických textů podílejí sami autoři různých her. Studie nejsou pouze teoretickým shrnutím problematiky, ale nabízejí i praktická doporučení pro přípravu her samotných.

Jedním z hlavních center výzkumu nových her byl projekt IPerG - *Integrated Project on Pervasive Gaming* (Integrovaný projekt pervazivních her), podporovaný finančně Evropskou unií. Tento projekt probíhal v letech 2004 – 2008 a působili v něm mimo jiné i autoři publikace *Pervasive Games: Theory and Design*. Výstupem projektu je mnoho teoretických článků i praktických návodů na přípravu pervazivních her. Kromě toho autoři také vytvořili softwarové balíčky usnadňující vývoj her a realizovali 18 různých pervazivních her. Veškeré informace o projektu jsou dostupné na jeho webových stránkách⁶².

Za klíčové koncepty nutné pro pochopení teorie moderních her považujeme *magický kruh*, *králičí noru*, filosofii „*This is not a game*“⁶³ a dva termíny popisující

⁶¹ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington : Morgan Kaufmann, 2009. 312 s. ISBN 978-0-12-374853-9.

⁶² Stránky projektu viz <http://iperg.sics.se/index.php>

⁶³ Tento termín se do češtiny zpravidla nepřekládá, jeho význam je „toto není hra“.

hlavní množiny nových her – *pervazivní hry* a *hry na alternativní realitu*. Tyto pojmy vysvětlíme níže v textu. Všechny následující termíny pocházejí z angličtiny a jejich české ekvivalenty ještě nejsou ustálené, v jiných textech se můžeme setkat i s odlišnými překlady těchto pojmů.

Magický kruh

Pojem *magický kruh* odkazuje k teorii Johana Huizingy. Ten v knize *Homo ludens* ukazuje na prostorové, časové a sociální omezení hry. Uvádí jako příklady herních prostorů, kde platí pravidla odlišná od skutečnosti, následující místa: „*Aréna, hrací stůl, kouzelný kruh, chrám, jeviště*,...”⁶⁴ V anglickém překladu je místo *kouzelného kruhu* použit termín *magic circle*, a proto se i v česky psané literatuře o nových hrách objevuje pojem *magický kruh* místo kruhu kouzelného. Přestože tento termín u Huizingy nemá zvláštní význam a autor se k němu v textu již nevrací, stal se tento pojem jedním z hlavních prvků nové teorie her a je velice důležitý pro jejich definici. Současní autoři chápou magický kruh jako metaforu, částečně prostupnou hranici oddělující svět hry od skutečnosti. Tato hranice je pro hru velice důležitá, neboť odlišuje oblast, ve které je aktivita hráčů vnímána jako herní činnost, od oblasti, ve které je tato aktivita vnímána jako součást běžné každodenní interakce. Uvedeme jednoduchý příklad. Pokud hráč na druhého hráče ve hře vytáhne meč, druhý hráč pravděpodobně nebude překvapen a vytáhne svůj meč (uteče, předstírá vyvolávání kouzla), místo aby zavolal policii. Vytažení meče je chápáno jako herní akce, odehrávající se uvnitř magického kruhu. Pokud by se tato akce odehrála mimo herní kontext, pravděpodobně by volal policii.

4.1 Pervazivní hry

Pojem pervazivní hry považujeme za pojem nadřazený všem ostatním pojmům popisujícím současné nové hry: *adaptronic games*, *alternate reality games*, *ambient games*, *appropriative games*, *augmented reality games*, *big games*, *brink games*, *context aware games*, *crossmedia games*, *geogames*, *hybrid games*, *immersive games*, *invasive games*, *location-based games*, *locative games*, *massive games*, *mixed reality games*, *mobile games*, *reality games*, *supergames*, *total*

⁶⁴ HUIZINGA, Johan, 2000, strana 20

games, transreality games, ubiquitous games, urban games)⁶⁵. Tento dlouhý výčet pojmů necháváme záměrně bez překladu, neboť pro tyto pojmy zatím neexistují české ekvivalenty a v rámci této práce se většinou z nich již nebudeme zabývat. Uvádíme ho zde pro ilustraci pojmové neurčitosti moderního studia městských her.

Většina autorů se shodne na stručné definici pervazivních her od Markuse Montoly: „*Pervazivní hry jsou hry, jejichž jeden či více zřetelných rysů překračuje magický kruh sociálně, prostorově či časově.*“⁶⁶ Jasně zde vidíme rozpor s klasickou Huizingovou definicí oddělující hru od reálného světa v těchto třech aspektech. Právě tento rozdíl oproti klasickým hrám je pro pervazivní hry klíčový a činí z nich velice zajímavý předmět zájmu jak pro hráče, tak pro organizátory a veřejnost. Díky porušení magického kruhu vůbec nemusí být jasné, kdo, kdy a kde se hry účastní, jestli se opravdu jedná o hru, jaká jsou její pravidla a co je jejím cílem. Tento poslední aspekt se projevuje hlavně u her na alternativní realitu. Nyní se podíváme, jaké důsledky má pro pervazivní hry překročení tří výše zmíněných hranic.

Porušení hranice prostoru

Začneme hranicí prostorovou, která je nejsnáze představitelná. V klasickém vnímání se hry odehrávají na daném území (plocha šachovnice, fotbalové hřiště), u nových forem her často není tato hranice nijak vymezena. Hrací plochou může být celé město a jeho okolí, Česká republika nebo dokonce celý svět. Hráčům ani přihlížejícím není jasné, zda se v určité lokalitě odehrává část hry nebo ne. Proto jsou organizátory používány herní (ludické) označovače. Můžeme si je představit například jako fáborky, barevná loga hry na stěnách nebo jiné formy ukazatelů, které mají pro hráče jasný herní význam. Tyto ukazatele pak pomáhají hráčům vyhnout se potenciálně nebezpečným lokalitám a ukazují, kde se hra opravdu odehrává.⁶⁷ *V současných prostorově pervazivních hrách jsou navíc tendence směřovat hráče k lokacím, které by mimo hru pravděpodobně neměli sklon*

⁶⁵ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strany xix-xx

⁶⁶ MONTOLA, Markus. Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games. [online], 2005 [cit. 2011-9-28]. Dostupné z WWW:

<<http://users.tkk.fi/~mmontola/exploringtheedge.pdf>>. strana 3

⁶⁷ ZLATOHLÁVEK, Jiří. Realita je hra. In JIRKOVSKÝ, Jan (ed.). Game industry. Praha : D.A.M.O., 2011. s. 135. ISBN 978-80-904387-1-2. strana 54

navštěvovat.⁶⁸ Různé moderní hry se odehrávají v zavřených továrnách, podzemních bunkrech nebo starých tunelech. Typickým příkladem hry, která se snaží hráčům ukazovat neznámá a zároveň určitým způsobem zajímavá místa, je geocaching, o kterém se podrobněji zmíníme v dalších kapitolách. Geocaching je také dobrým příkladem prostorově pervazivní hry, neboť neustále vznikají nová herní místa a jejich umístění není téměř nijak omezeno.

Pervazivní hry mohou také probíhat v prostoru pouze virtuálním (konceptuálním) – na webových stránkách a formou počítačových her. Další možností porušení prostorových hranic je umístování herních stop a informací do různých médií. Hráči tak neví, jestli se další nápověda objeví v tištěném inzerátu, v rozhlasové reklamě nebo na plakátu v parku. Prostorová pervazivita hry úzce souvisí s multimediálním aspektem moderních her a využíváním různých forem nosičů pro herní informace (srov. různé formy ukrytí zpráv při šifrovacích hrách).

Porušení hranice času

U většiny klasických her je čas hry jasně omezen. Sportovní utkání mají určenou hrací dobu, šachové či karetní hry jsou definovány odehráním jedné nebo několika partií a mají vždy snadno rozpoznatelný začátek i konec. U pervazivních her tomu tak není. Pravidlem je to zejména u komplexnějších her na alternativní realitu. Tyto hry jsou často spuštěny dříve, než je hráči objeví. Hra tak může být odstartována a hratelná, ale účastníci o ní zatím nevědí. U podobných her se také autoři mohou na čas odmlčet a udržovat hráče v napětí, jestli bude hra dále pokračovat, nebo už skončila. Konec takové hry nemusí být vůbec rozpoznatelný. Jiné hry jako například hra *Circle of Death*, v Česku známá spíše pod názvem *Mafie* nebo *Assassin*, ponechávají hráči volnost, kdy bude aktivně hrát a kdy nikoliv. Na druhou stranu hráč se v nich kdykoliv může stát obětí jiného hráče a tím pádem nemůže nikdy jasně vědět, zda v tuto danou chvíli hraje nebo ne. Mohli bychom konstatovat, že v podobném typu her hráči (alespoň pasivně) hrají neustále, neboť je hra neustále může svým projevem zasáhnout. Příkladem takové hry je *The Beast*, při níž organizátoři posouvali herní příběh také formou telefonních hovorů na čísla náhodně zvolených hráčů. „Pokud hra může hráči zavolat bez varování, tak hráč

⁶⁸ ZLATOHLÁVEK, Jiří. Návrh IT zázemí pervazivní hry. Brno, 2010. 76 s. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta Informaická. Dostupné z WWW: <http://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=31235>. strana 36

*zvedající telefon nemůže dopředu vědět, jestli zvednutí tohoto telefonu bude součástí hry, nebo ne.*⁶⁹ Kategorickému rozdělení her podle stupně jejich časové a prostorové pervazivnosti se věnuje Tomáš Kopeček v článku *Hranice hry*⁷⁰.

Porušení sociální hranice

Porušením sociální hranice se rozumí smazání hranice mezi hráči a nehráči. V tradičních dětských, sportovních nebo společenských hrách se hráči setkávají na začátku hry, jejich počet se většinou v průběhu nemění a hráči jsou jasně označeni a rozpoznatelní (mají dresy, pohybují se po hřišti, sedí u jednoho stolu). U větších pervazivních her se hráči navzájem neznají a neví, kdo všechno se hry účastní. U her na alternativní realitu se mohou hráči často přidávat v průběhu hry a počet hráčů tak může v čase oscilovat. Organizátoři her používají různé herní postavy, které nejsou předem známe (příklad herního zadání: Oslovte osobu, která přesně v 13:00 přejde přes náměstí Jana Palacha s červeným baretem na hlavě.). Stírá se tak hranice mezi účastníky hry a jejími diváky. Diváci se v určitých situacích mohou aktivně zapojit do hry a stát se hráči, což by u tradičních her nebylo možné. Tento fakt otevírá nové možnosti. *„Porušení sociální hranice přináší možnost vytváření komunit tím, že podporuje spontánní interakci mezi neznámými lidmi a také zpestřuje životy ostatních lidí, činíce z nich diváky hry nebo přímo její hráče.*“⁷¹

Problémy spojené s porušením hranic hry

Specifika pervazivních her související s jejich nejasnými hranicemi mohou přinášet nejrůznější problémy jak pro hráče, tak pro organizátory. Nejlepším příkladem jsou komplikace způsobené prostorovým rozšířením her. *„Mezi tyto problémy může patřit nechtěné narušení veřejného pořádku, vznik nebezpečných dopravních situací a riziko rozšíření her do oblastí, které pro hraní nejsou z různých důvodů vhodné (například nemocnice nebo letiště).*“⁷²

⁶⁹ MONTOLA, Markus, 2005, strana 2

⁷⁰ KOPEČEK, Tomáš. Hranice hry. In VESELÝ, Lukáš (ed.). Rozlety : Sborník larpové konference Odraz 2010 [online]. 2010 : Tempus Ludi, 2010 [cit. 2011-10-10]. Dostupné z WWW: <<http://wiki.larpy.cz/images/rozlety-e.pdf>>. ISBN 978-80-254-6721-3.

⁷¹ MONTOLA, Markus, 2005, strana 2

⁷² ibid.

Organizátoři nebo hráči her tak mohou být monitorováni nebo vyslýcháni policií,⁷³ nicméně přístup represivních orgánů k podobným hrám je zatím spíše přívětivý. Časová expanze her může být nepříjemná zejména pro hráče. V případě intenzivního prožívání hry může vést až k vytvoření závislosti, problémům v práci nebo rozpadu vztahů.⁷⁴ Takové případy jsou ale zatím spíše výjimkou a odehrávají se u komplexních ARG her. Zároveň je také možné, že hra bude vyžadovat hráčovu účast v nevhodný okamžik, v případě delších her může také dojít k narušení soukromí hráčů.⁷⁵

Další spornou oblastí je nejasná sociální hranice hry, kdy může být hrou zasažen i někdo, kdo se jí nechce dobrovolně účastnit. S tím souvisí i etické problémy pervazivních her. Hráči mohou pod vlivem hry a emocí při ní prožívaných inklinovat k nerozumnému nebo agresivnímu chování či páchání přestupků, podobně na hranici je v určitých státech použití maket zbraní nebo využití veřejného prostoru pro konání hry bez patřičného povolení. Bohužel došlo při konání masových pervazivních her v Rusku i k několika úmrtím⁷⁶. Vzhledem k nejasnosti hranic a pravidel „*pervazivní hry bezpochyby vyžadují větší díl zodpovědnosti na straně hráče.*“⁷⁷

Pervazivní hry byly i předmětem zákazů, zejména v amerických kampusech po událostech z 11. září 2001 v souvislosti se zvýšenou obavou z možných teroristických útoků. Zakázány byly hry, při kterých šlo o symbolickou likvidaci, „vraždu“ jiného hráče často velice komickými maketami zbraní. Tyto hry byly velice rychle nahrazeny jiným herním principem, kdy k vyřazení hráče sloužila lichotka – příkladem takové hry je *Cruel 2 B kind*.⁷⁸ Místo aby se hráči navzájem bodali mrkvemi a stříleli po sobě banány, bylo nyní potřeba říci hráči tu správnou (ale zároveň neznámou) lichotku k jeho vyřazení ze hry.

⁷³ Policie se z důvodu výběru nevhodné lokality zajímala o organizátory šifrovací hry Tmou. Vše se ale vysvětlilo a organizátoři nebyli nijak potrestáni.

⁷⁴ MCGONIGAL, Jane. This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play [online]. Melbourne : DAC, 2003 [cit. 2011-10-25]. Dostupné z WWW:

<<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>>. strana 5

⁷⁵ KOPEČEK, Tomáš, 2010, strana 30

⁷⁶ *ibid.*

⁷⁷ *ibid.*

⁷⁸ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 35

4.2 Hry na alternativní realitu (ARG)

Tyto hry patří do skupiny her pervazivních a v současné době jsou stále častěji používány pro nejrůznější účely – může se jednat o marketing, vzdělávání nebo zábavu. Představují v současné době nejvyšší vývojovou fázi pervazivních her a vytváří pro hru a hráče zdání alternativní reality. Tato alternativní realita spočívá v popření určitých jasných skutečností (ve světě existují upíři, Německo vyhrálo druhou světovou válku), či ve vytvoření fiktivní kriminální zápletky (většinou se jedná o zločinné spolčení nebo vraždy). Tyto informace jsou pak organizátory prezentovány jako skutečnost.

Jedná se o nejkompexnější varianty pervazivních her, na jejichž přípravě pracují velké vývojové týmy několik měsíců i let. Hry na alternativní realitu se začaly objevovat zejména ve Spojených státech, Japonsku, západní Evropě a Skandinávii. V České republice se zatím žádná ARG hra nekonala, ale můžeme sledovat jisté prvky ARG her objevující se ve hrách městských. Prvním obecně uznávaným a dobře zdokumentovaným zástupcem těchto her byla hra neoficiálně nazývaná *The Beast*, vyvinutá společností Microsoft v roce 2001 jako součást propagační kampaně k filmu *A. I. – Umělá Inteligence* režiséra Stevena Spielberga.

Je obtížné hry na alternativní realitu jednoduše definovat, použijeme zde definici ze serveru ARGology⁷⁹, který se na ARG specializuje:

„Hry na alternativní realitu používají různé způsoby vyprávění příběhu s pomocí různých komunikačních platforem. Součástí příběhu jsou před hráči důmyslně ukryty až do vhodné chvíle, stanovené designéry hry. Průběh hry vyžaduje rozsáhlou spolupráci mnoha hráčů v reálném prostředí, pomocí e-mailu, telefonu (sms) a na webu. Hráči reagují na součásti příběhu, které jsou přinášeny rozličnými komunikačními médii. Jedná se o média, která většinou nejsou využívána ve hrách, závisejících pouze na jedné technologii (například počítačové hry). Tímto ARG hry nutí hráče k překročení hranice monotematických her.

Místo vstupu do fiktivního světa ARG hry chtějí tvůrci ARG her pomocí různých forem komunikace a interakce vytvořit pro hráče zdání hry, odehrávající se

⁷⁹ Dostupný na <http://www.argology.org/>

v reálném prostředí. Tyto hry tak překračují hranice televizní nebo počítačové obrazovky a používají celý svět jako herní prostředí.“⁸⁰

Hlavními prvky ARG tedy jsou roztržité příběhy vyprávěné různými prostředky po malých částech, úzké spojení hry s realitou a spolupráce často velkého množství hráčů na řešení problémů. Uvedeme zde příběh ilustrující sílu kolektivního řešení problémů více hráči. Velká skupina hráčů hry *The Beast* se začala sdružovat na internetovém fóru *Cloudmakers*.⁸¹ Počet uživatelů dosáhl více než 7 000 a úkoly a hádanky, které měly podle tvůrců hry zabrat velké skupině lidí až tři měsíce času, vyřešila skupina *Cloudmakers* během jediného dne. Organizátoři hry se potom museli přizpůsobit a udělat hru ještě těžší a složitější.⁸²

Zájemce o bližší studium ARG her odkazujeme na internetový zdroj ARGology a práce Jiřího Zlatohlávky citované v tomto textu.

Králičí nora

Dalším důležitým prvkem ARG her jsou takzvané „králičí nory“ (rabbit holes). Tento termín pochází z knihy Lewise Carolla *Alenka v říši divů* a jedná se o metaforu. Zvědaví hráči se dostávají k alternativním hrám podobně, jako se Alenka dostala do říše divů skrze králičí noru.⁸³ Králičí nora v případě ARG her neznamena fyzický otvor, který by uvedl hráče do světa hry. Většinou se jedná o telefonní číslo nebo webovou stránku. Tato stránka může na první pohled vypadat nevinně, ale ve skutečnosti obsahuje podivné údaje a texty (může se jednat například o volání o pomoc), nebo po chvíli začne fungovat podezřele. Typickým příkladem takovéto webové stránky je stránka připravená ke hře *I love bees*⁸⁴ z roku 2004. Tato stránka vypadá na první pohled jako obyčejná stránka zájemce o včelaření, ale již po několika vteřinách se začne měnit. Obrázky se rozmazávají a mění, text skáče a stává se nečitelným a už se vůbec netýká včel. Stejně podivné věci se odehrávají při kliknutí na jakýkoliv odkaz a hned je jasné, že u této stránky opravdu o včelaření nejde. Všem zájemcům o problematiku ARG her doporučujeme její návštěvu, jedná

⁸⁰ ARGology [online]. 2008 [cit. 2011-10-25]. What is an ARG?. Dostupné z WWW: <http://www.argology.org/_what-is-an-arg/>.

⁸¹ Dostupné na <http://www.cloudmakers.org/>

⁸² MCGONIGAL, Jane, 2003

⁸³ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 27

⁸⁴ Dostupná na <http://www.ilovebees.com>

se o velice povedený příklad. Současný stav stránky je již variantou uveřejněnou po konci hry a pod jedním z odkazů je možné najít i autorský tým, který hru připravil (což samozřejmě v průběhu hry nebylo možné).

Králičí nora většinou obsahuje určité informace, které vnímavějším návštěvníkům napoví, že se jedná o hru (v případě *I love bees* se jednalo o sady GPS souřadnic a odpočítávání času k určité události). „*Hra však musí obsahovat víc než jen dobrý vstup, aby byla úspěšná. Pro některé hry je nutno dosáhnout kritické masy hráčů či precizní detailnosti připraveného obsahu, aby falešná slupka herní reality vypadala dostatečně reálně i při pozornějším pohledu.*“⁸⁵

V případě *I love bees* byla webová stránka doplněna o fiktivní blog hlavní protagonistky hry a odkaz na stránku byl také krátce zobrazen v traileru ke hře Halo 2, která byla projektem *I love bees* propagována. Případ hry *I love bees* je také zajímavý tím, že nikde nebyla zobrazena žádná pravidla hry, ani podmínky pro její dokončení. Hráči pouze postupně odhalovali příběh, řešili hádanky a tak se dostávali ke konci hry, aniž by měli přesné informace o tom, kdy a kde hra skončí. Do hry se zapojilo 600 000 hráčů a její dokončení trvalo čtyři měsíce. Na příkladu této hry demonstruje McGonigalová vznik kolektivní inteligence mezi hráči.⁸⁶

Filosofie „*This is not a game*“

Dalším základním kamenem ARG her je fakt, že autoři se snaží zastírat informaci, že se jedná o hru. Na materiálech k hrám na alternativní realitu nikde není uvedeno, že se o hru jedná, naopak hráči jsou vedeni k tomu, aby věřili, že se jedná o skutečnost. Spojení „*This is not a game*“ pochází ze hry *The Beast*. Do traileru k filmu *A. I. – Umělá Inteligence*, promítaného v televizi ve Spojených státech, bylo vloženo sdělení „*This is not a game*“, které probliklo na konci upoutávky.

Tvůrci ARG hry se k ní během jejího průběhu nehlásí a spíše namítají, že se o žádnou hru nejedná a že s ní nemají nic společného. Dalším prvkem, posilujícím tuto filosofii, je obvyklá absence psaných pravidel u ARG hry, herní materiály se také nezmiňují o vítězství, hráčích, době a místě konání hry a dalších attributech,

⁸⁵ ZLATOHLÁVEK, Jiří, 2010, strana 40

⁸⁶ MCGONIGAL, Jane. Why I love bees : A Case Study in Collective Intelligence Gaming [online] 2007 [cit. 2011-10-15]. Dostupné z WWW: <http://www.avantgame.com/McGonigal_WhyILoveBees_Feb2007.pdf>.

které ke hrám obvykle patří.⁸⁷ Pokud je někdy ARG hra oznámena oficiálně, děje se tak až po jejím skončení.

Na druhou stranu hráči samozřejmě musí vědět, že se jedná pouze o hru a že skutečnosti hrou zmiňované nejsou reálné. Jinak by pravděpodobně ihned volali policii a hru by tak zásadně narušili. Dochází tak k zajímavému paradoxu. „*Hráči těchto her musí zároveň věřit i nevěřit tomuto prohlášení (že se nejedná o hru). Musí věřit, že se nejedná o hru, aby si mohli užít hraní v alternativní realitě. Na druhou stranu musí věřit, že se o hru jedná, aby si udrželi hravý odstup od realisticky podaných vražd, apokalyptických scén, kyberterorismu a další temných událostí a zápletek.*“⁸⁸ Tento paradox bývá v odborné literatuře pojmenován jako *popření nedůvěry* (suspension of disbelief).⁸⁹

⁸⁷ MCGONIGAL, Jane, 2003, strana 4

⁸⁸ MCGONIGAL, Jane. *This might be a game* [online]. 2006 [cit. 2011-10-20]. Dostupné z WWW: <http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal_this_might_be_a_game_sm-1.pdf>. strana 319

⁸⁹ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 142

5 Městská hra, její znaky a definice

Nyní se dostáváme k hlavnímu tématu této práce – k městským hrám samotným. Nejde nám pouze o hry odehrávající se ve městě (srov. hry uvedené v publikaci M. Zapletala *Hry ve městě a na vsi*), ale o novou kategorii her pro veřejnost, spojující prvky pervazivních her, městského prostředí, LARPu⁹⁰ a nových technologií. Zaměřujeme se zde zejména na znaky, jimiž se nové městské hry odlišují od klasických her v Huizingově pojetí. Nebudeme se tedy příliš zaobírat znaky her, které jsou stejné jako u her klasických. Všechny významné znaky městských her, stejně jako jejich definici, předložíme na následujících stránkách. Krátce se také zmíníme o cílové skupině hráčů městských her a o vztahu městských her k jiným obdobným fenoménům trávení volného času.

Pervazivita

Současné městské hry se odehrávají na území velkých měst a v jejich bezprostředním okolí. Jejich hrací plocha není předem vymezena, hra se většinou odehrává v celém městě a hráči netuší, kam je herní příběh nebo úkoly zavedou. Obyčejná místa, jako třeba náměstí, kostel, nebo telefonní budka mohou být významnými herními lokacemi. Herní čas může být omezený direktivně, ale většinou tomu tak není, hra trvá do svého dokončení, případně je herní čas omezen na několik týdnů. V jistých hrách (např. pražská *Compagnie* komentovaná v případové studii) se hraje po několik dnů a hráči si sami vybírají, kdy se do hry aktivně zapojí. Vzhledem k rozsahu městských her se hráči většinou nemohou navzájem znát a často ani hru nezačínají v jeden čas na stejném místě. Identita ostatních hráčů, organizátorů a herních postav bývá účastníkům skryta a oni sami musí poznat, kdo se hry účastní a kdo ne. Některé městské hry také umožňují zapojení nehrajících osob do hry. Mohou se stát zdroji informací nebo přímo pomocníky při plnění konkrétního úkolu. Jedná se většinou o přátele hráčů, ale hry nevyklučují ani pomoc cizích lidí.

Z výše uvedených faktů je zřejmé, že městské hry jsou hrami ze své podstaty pervazivními a že překračují hranice sociální, časové i prostorové. Nemusí se vždy

⁹⁰ Live Action Role Play, hraní rolí naživo, bude vysvětleno níže v textu

jednat o překročení všech těchto hranic, ale některé z kritérií klasických her v Huizingově pojetí je překročeno vždy.

Městské prostředí

Městské hry používají město jako svoji hrací plochu. Podobné hry se mohou samozřejmě odehrávat i na venkově nebo v divoké přírodě, ale ztrácí tím něco ze svojí podstaty. Hry, kterými se v práci zabýváme, využívají městské infrastruktury (MHD, telefonních budek, městských parků, zahrad, obchodních center) a také veřejných prostranství a velkých zastřešených prostor. Podle Montoly⁹¹ mohou být městské hry také součástí snahy rozprout debatu o využití veřejného prostoru (viz také popis aktivit Flash mob níže).

Běžný městský provoz také zvyšuje napětí při hře. Pro hráče je úplně jiný pocit hledat skrytou schránku s informacemi v pustém lese a hledat podobnou skrýš na přeplněném náměstí. V pustém lese na sobě hráč necítí pohledy kolemjdoucích a nemusí si při hledání počínat opatrně a nenápadně. V přehledném a liduprázdném terénu nehrozí nečekané setkání s protivníky, na druhou stranu ve městě je možnost náhodného setkání mnohem méně předvídatelná.

Většina městských her se odehrává na pozadí běžného provozu ve městě a hry tak mohou využít davu lidí jako herního prostředí. Příkladem je klasická městská hra *No Pasaran*. Jedna skupina hráčů při ní musí přestrojena a zamaskována přejít rozsáhlé herní území, například Václavské náměstí. Druhá skupina musí hráče v přestrojení odhalit (předem má k dispozici fotky) a neobvyklým způsobem, často vzbuzujícím drobné veřejné pohoršení (plácnutím po zadku), vyřadit ze hry. Polovina hráčů se tedy snaží v davu skrýt a druhá polovina v davu hledá skryté hráče. Pro tuto hru je nutný dobrý herecký výkon skrytých hráčů a jako příhodné se jeví označení podobného typu aktivit v klasifikaci Rogera Cailloise termínem *Mimikry* (viz výše).

Při městských hrách a podobných aktivitách dochází často k porušení prostorových významů. Některé akce (flash mob) jsou na porušení prostorových významů dokonce založeny. Vykonávání nezvyklé činnosti na veřejném místě (pochod lidí namaskovaných jako zombie, zamrznutí uprostřed pohybu) je zdrojem

⁹¹ MONTOLA, Markus, 2005

napětí a vzrušení pro účastníky a zdrojem překvapení nebo pohoršení pro náhodné diváky. Tato „nepřístojnost“ aktivit také vzbuzuje zájem senzacechtivých médií.

LARP

Tato pro mnohé neznámá zkratka vychází z anglického názvu *Live Action Role Play*, český překlad by mohl znít například „hraní rolí naživo“, ale odborníky i hráči je běžně používán termín *larp*. Původně vznikl jako přenesení her s hraním rolí⁹² do reálného prostředí. Za vhodnou definici larpu považujeme následující text:

„Jedná se o volnočasovou aktivitu podobnou divadelnímu představení, které však herci nehrají pro diváky, ale sami pro sebe. Herci jsou zároveň i diváky takovýchto představení. Cílem takové hry je navzájem si zprostředkovat určitý zážitek.“⁹³

V larpu hráči ztvárňují předem definované role postav. Hry se odehrávají v určitém prostředí (přítomnost, konkrétní historické období, fiktivní sci-fi nebo fantasy světy). Časté je téma inspirované uměleckým dílem (Pán prstenů od J.R.R. Tolkiena, Zeměplocha Terryho Pratchetta). Hráči v larpu svými rozhodnutími spoluvytvářejí příběh, který je zpravidla prezentován vypravěčem. Vypravěč je zároveň i rozhodcem sporů mezi postavami a stará se o herní mechaniku (například rozhodování výsledku při soubojích hráčů). Larp se nedá označit za pouhou hru, protože často nemá jasný cíl ani explicitně psaná pravidla. Důraz je kladem spíše na společný prožitek než na vítězství. Důležitou roli hrají také kostýmy, rekvizity, herní prostředí a kvalita herního projevu hráčů. Tím se larp blíží divadelnímu představení. Na druhou stranu larp nemá přesně definovaný scénář, ale odehrává se spontánně na základě rozhodnutí hráčů.

Larpy se dělí na dvě hlavní skupiny – komorní larp odehrávající se v uzavřené místnosti, a pervazivní larp odehrávající se v reálném prostředí (ve městě nebo v přírodě). Samozřejmě existují i larpy na pomezí obou těchto kategorií, odehrávající se v rozsáhlé, ale zároveň ohraničené oblasti. Pervazivní larpy mohou

⁹² v originále Role Playing Games, zkráceně RPG, v ČR například známé Dračí Doupe

⁹³ Mad fairy [online]. 2011 [cit. 2011-10-29]. Mad Fairy o.s. Dostupné z WWW: <<http://www.madfairy.cz>>.

být za určitých podmínek považovány za městské hry a svým pojetím se k městským hrám velice blíží.⁹⁴

Nabízí se tím otázka, jestli je možné larp a městské hry jasně rozlišit. Podle nás není toto jasné rozlišení možné, protože obě kategorie se ve skutečnosti překrývají. Existují městské hry, které nemají s larpem nic společného a na druhou stranu i akce, které můžeme zařadit shodně do obou kategorií. Nejlepším řešením je tedy v těchto specifických případech mluvit o městském larpu, případně městské hře s prvky larpu. Rozhodnutí o pojmenování konkrétní aktivity závisí na tom, jestli je v ní silnějším prvkem hraní rolí (městský larp) nebo hra (městská hra s prvky larpu). Larp a obecně hry s hraním rolí (RPG) patří mezi silné myšlenkové zdroje pervazivních her a organizátoři, hráči i teoretici larpu jsou často také organizátory, hráči i teoretiky pervazivních her. Příkladem je mimo jiné uveřejnění příspěvku o pražské hře *Mafie* ve sborníku největší české larpové konference Odraz 2010 nebo publikační aktivita Markuse Montoly na obou těchto polích. Více informací o fenoménu LARP poskytují práce Jakuba Holého⁹⁵ a Lukáše Veselého⁹⁶.

Pro městské hry je prvek larpu důležitý zejména ve hrách se silným příběhem nebo hrách odehrávajících se ve fiktivním prostředí (například mafie v USA na počátku 20. století). Hráči městských her ve hrách nejsou pouze sami sebou, ale stávají se navíc hledačem pokladu, nájemným zabijákem nebo hrdinou zachraňujícím svět. Jinak řečeno hrají svoji roli podobně jako herci v divadle. Hraní rolí není omezeno pouze na hráče, ale týká se zejména organizátorů a herních postav. Silným prvkem spojujícím larp a městské hry je využití kostýmů a rekvizit pro navození příslušné atmosféry.

⁹⁴ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 236

⁹⁵ HOLÝ, Jakub. Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí. Praha, 2005. 89 s. Bakalářská práce. Karlova univerzita, Fakulta humanitních studií.

⁹⁶ VESELÝ, Lukáš. *Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo*. Brno, 2006. 76 s. Diplomová práce. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií. Dostupné z WWW: <<http://fss.majesticus.cz/master/diplomka.pdf>>.

Využití technologií v městských hrách

Moderní technologie (myslíme zde převážně mobilní telefony, počítače, internet a GPS přijímače) velice usnadňují přípravu a realizaci městských her. Využití těchto technologií v městských a jiných pervazivních hrách se nabízí v mnoha oblastech. Obecně bychom mohli městské hry rozdělit na dva typy – na moderních technologiích závislé (Geocaching) a moderními technologiemi podporované hry (šifrovací hry). Hry na technologiích závislé není možné hrát bez vlastnictví a uživatelských zkušeností s konkrétními technologickými pomůckami (v případě Geocachingu se jedná o GPS přijímač a přístup na internet). Hry moderními technologiemi podporované využívají tyto prostředky pro přípravu a komunikaci s účastníky, ale během samotného průběhu her zpravidla není nutné tyto technologie využívat.

Nejčastěji využívaným prostředkem je v současnosti počítač a internet. Přes internet probíhá propagace her – většinou na jejich webových stránkách, na diskusních fórech a sociálních sítích, formou banerové reklamy a také zasíláním e-mailů účastníkům minulých ročníků nebo účastníkům podobných her. Tento způsob propagace patří k nejlevnějším, může zasáhnout velice širokou skupinu lidí (musíme dodat, že městské hry většinou nebývají cíleny na skupiny obyvatel, které nemají pravidelný přístup na internet) a je poměrně efektivní.

V současné době je obvykle přes internet řešeno i přihlašování hráčů nebo týmů do hry pomocí elektronického formuláře. Organizátoři tak mohou v reálném čase sledovat, jaký je o hru zájem a kolik hráčů se chce zúčastnit. Data získaná formou jednotného elektronického formuláře je pak možné snadněji zpracovat. Elektronické přihlašování je výhodné i pro hráče, odpadá nutnost hlásit se na konkrétním místě nebo posílat přihlášku poštou. Elektronickou formou probíhá také většina komunikace hráčů s organizátory – ať už zasílání pokynů a pravidel, zodpovídání případných dotazů nebo řešení možných problémů.

Častým prvkem je existence herního diskusního online fóra, které zprostředkovává komunikaci mezi hráči navzájem a také mezi hráči a organizátory. Toto fórum může sloužit pro zveřejňování informací o průběhu hry a vyhlašování úkolů (viz příklad hry *Compagnie* níže). Fórum také bývá jedním z hlavních prostorů sociální interakce mezi hráči a může sloužit i pro komunikaci účastníků a svolávání setkání po skončení samotné hry.

Možnosti využití počítačových programů při tvorbě městské nebo jiné pervazivní hry jsou velice široké. Nechceme zde zabíhat do detailů možností využití jednotlivých programů pro vytváření a řešení herních úkolů, ani se zabývat konkrétní problematikou IT zázemí hry. Toto téma velice podrobně zpracovává ve svojí práci Zlatohlávek.⁹⁷

Další často využívanou pomůckou jsou GPS přijímače. Ty mohou sloužit k jednoznačnému určení konkrétního místa, které by jinak bylo obtížně popsatelné. GPS přijímače mohou být také základem samotné aktivity, jako v případě Geocachingu (viz níže), lze je použít i pro sledování pohybu hráčů a týmů. Mobilní telefony mohou kromě komunikace mezi hráči a organizátory sloužit také k určování polohy (pomocí měření odezvy BTS⁹⁸ stanic), nebo v případě chytrých telefonů (smartphonů) mohou obsahovat i GPS přijímač, fotoaparát a přístup na internet.

Ve složitějších hrách s rozšířenou realitou (augmented reality games) jsou v zahraničí používány i brýle pro virtuální realitu, PDA⁹⁹ přístroje a další technologické novinky. V případě ARG her je použití moderní technologie prakticky nutností, zatímco v letech 1966 nebo 1973, kdy se vyskytly první případy zdokumentovaných pervazivních her, ještě tyto technologie nebyly k dispozici.

Cílová skupina hráčů městských her

Různé městské hry jsou cíleny na různé hráče. Přesto můžeme u těchto her najít prvky, které jejich účastníky spojují a vytvářejí cílovou skupinu městských her. Základním společným prvkem je, že městských her se teoreticky může účastnit téměř kdokoli. Hry většinou nekladou formální omezení, která by určité skupině lidí bránila se hry účastnit. Jediným z takovýchto formálních omezení je věková hranice. Pro většinu her je stanovena na 18 let, u některých her je to dokonce pouze 15 let. V případě Geocachingu není stanovena žádná věková hranice pro účast, nutná je naopak vlastní e-mailová adresa. Hry bývají zpravidla nízkonákladové a účastnický poplatek je maximálně několik set korun na osobu. Městské hry mají většinou neziskovou povahu a jsou připravovány organizacemi a jednotlivci v jejich

⁹⁷ ZLATOHLÁVEK, Jiří, 2010

⁹⁸ Base Transceiver Station, základní jednotka mobilní infrastruktury vysílající a přijímající mobilní signál

⁹⁹ Personal Digital Assistant, malý osobní počítač

volném čase a bez nároku na odměnu. Pravděpodobně jediným příkladem komerčně provozované městské hry (pokud odhlédneme od městské hry s marketingovými účely) je v současné době projekt Hra¹⁰⁰, provozovaný Ondřejem Šuhajem.

Na druhou stranu může účasti ve hře bránit celá řada nevyřčených omezení. Nejčastější případem je nedostupnost informací o hře, nemožnost zúčastnit se hry ve stanoveném termínu, případně absence technických prostředků nutných pro účast ve hře. Omezujícím prvkem může být také bydliště účastníka, protože dlouhodobé hry postavené na interakci mezi hráči (pražská *Mafie*, brněnský *Assassin*) vyžadují přítomnost a bydliště účastníka v konkrétním městě nebo alespoň jeho bezprostředním okolí. Protože informace o hrách jsou obvykle dostupné pouze na internetu, rekrutuje se většina účastníků her z osob s pravidelným přístupem na internet. Základní podmínkou nutnou pro účast ve hře je volný čas, proto se her zpravidla neúčastní lidé intenzivně časově vytížení. Další nutnou podmínku je ochota hrát hru a podrobit se jejím pravidlům. Na závěr tedy můžeme říci, že hry se účastní převážně lidé, kteří se pravidelně pohybují na internetu, mají dostatek volného času na hru, chtějí se jí zúčastnit, vlastní technické prostředky pro hru potřebné a žijí ve velkém městě nebo jeho blízkosti. Toto kritérium většinou splňují zejména studenti středních a vysokých škol, zobecnit ho můžeme na mladé lidi ve věku 15-30 let. Tyto předpoklady potvrzují údaje získané z dotazníků od účastníků městských her (viz níže v textu).

¹⁰⁰ Hra [online]. 2011 [cit. 2011-10-29]. Dostupné z WWW: <<http://www.hravemeste.cz/>>.

Definice městských her

Pomocí výše popsaných obvyklých prvků městských her zde sestavíme jejich definici. Záměrně ji stylizujeme podobně jako Johan Huizinga, aby vynikly rozdíly mezi klasickou definicí her z roku 1938 a současnou definicí městských her.

Městská hra je dobrovolná činnost využívající městské prostředí, jež může překračovat klasickou herní hranici prostorovou, časovou nebo sociální, a je tedy hrou pervazivní. Její průběh je spojen s hraním rolí naživo a vyžaduje využití moderních informačních technologií. Hry se účastní zejména mladí lidé ve věku 15-30 let.

5.1 Stručná historie pervazivních a městských her u nás a ve světě

Je velice těžké dostat se k prvním pervazivním městským hrám u nás. Neexistuje o nich jiný zdroj než vzpomínky účastníků, neboť tyto akce nebyly řádně zdokumentovány a většina informací o nich se nedochovala. Podle Horáka¹⁰¹ patří mezi první takové hry akce členů Gymnasion klubu¹⁰² pořádané na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let. Nejvíce informací máme o hře *Mafie* z let 1982-1983: „...šlo o rozsáhlou několikaměsíční akci, která nepřetržitě probíhala na území Prahy od podzimu 1982 do časných letních měsíců 1983, kterou během té doby prošlo přes 300 hráčů. Autorem a hlavním organizátorem byl Leoš Novák.“¹⁰³ Tematika mafie byla zjevně velice oblíbená, neboť podobná hra se konala i v Brně o několik let později. „Mezi první domácí vlašťovky (veřejných) městských her z domácích luhů a hájů patří brněnská Mafie z let 1986-1990...“¹⁰⁴

Ve světě se podobné hry rozvíjely nejdříve v campusech amerických univerzit a jejich vývoj začal o něco dříve. Univerzitní campus se ve Spojených státech v mnohém podobá malému městu, a proto stojí za zmínku uvést pravděpodobně první příklad výskytu pervazivní hry vůbec. Jednalo se o hru *Circle of Death*,

¹⁰¹ HORÁK, Ondřej. Mafie v širší perspektivě. In VESELÝ, Lukáš (ed.). *Rozlety : Sborník larpové konference Odras 2010* [online]. 2010 : Tempus Ludí, 2010 [cit. 2011-10-20]. Dostupné z WWW: <<http://wiki.larpy.cz/images/rozlety-e.pdf>>. ISBN 978-80-254-6721-3. strana 153

¹⁰² až do dnešní doby fungující uskupení účastníků jednoho ze slavných lipnických kurzů Gymnasion

¹⁰³ ibid.

¹⁰⁴ KOPEČEK, Tomáš, 2010, strana 29

pořádanou na MIT¹⁰⁵ v roce 1966.¹⁰⁶ Tato hra, která se principem velice blíží současné pražské hře *Mafie*, pravděpodobně vznikla podle sci-fi filmu *La Decima Vittima* z roku 1965.¹⁰⁷ V něm mají účastníci vyhledat a fyzicky zlikvidovat jiného náhodně vylosovaného hráče, děj se odehrává v nedaleké budoucnosti. Podobný princip, ale s likvidací pouze symbolickou, používají mnohé současné městské hry.

První předchůdce městských šifrovacích her¹⁰⁸ se objevil v roce 1973 v Los Angeles pod jednoduchým názvem *The Game*. I pro šifrovací hry byly velmi častým místem konání campusy amerických univerzit, například MIT *Mystery Hunt* probíhá nepřetržitě od roku 1980. Princip šifrovacích her, použitý v těchto původních hrách, zůstává nadále v platnosti. U nás byla pravděpodobně první šifrovací hrou *Open Blood*, probíhající od konce 90. let na Vysočině.¹⁰⁹

5.2 Městské hry a jiné volnočasové fenomény

Bylo by chybou vnímat městské hry izolovaně. Proto se nyní podíváme na vztah městských her a dalších nově vzniklých fenoménů trávení volného času. Budeme se zabývat pouze aktivitami, které vznikly nebo se podstatně rozšířily v nedávné době a souvisejí s pojmem hra. Konkrétně se bude jednat o počítačové a deskové hry. U nich můžeme najít společného jmenovatele, a to rozšíření jejich dostupnosti po změně státního režimu v České republice. U počítačových her šlo o rozvoj moderních technologií a jejich zpřístupnění běžným uživatelům, u deskových her se po listopadové revoluci značně rozvinula nabídka. Začneme srovnáním s hrami počítačovými. Společné prvky obsahují umístění obou fenoménů do oblasti trávení volného času,¹¹⁰ jejich herní podstatu a také jejich rychlý rozvoj v současné době. Nejblíže k městským hrám mají počítačové MMORPG (Masively Multiplayer Online Role-Playing Games)¹¹¹ hry. Pro tyto počítačové hry je typický velký počet hráčů, kteří přes internet zároveň hrají hru, ve které se jejich postava postupně zlepšuje a vyvíjí. Příkladem takové hry je *World of Warcraft*. Pro tento

¹⁰⁵ název hry můžeme přeložit jako „kruh smrti“, dějištěm byla Massachusetts Institute of Technology, americká univerzita

¹⁰⁶ KOPEČEK, Tomáš, 2010, strana 29

¹⁰⁷ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 34

¹⁰⁸ termín vysvětlíme níže v textu

¹⁰⁹ HANŽL, Tomáš; PELÁNEK, Radek; VÝBORNÝ, Ondřej., 2007, strana 32

¹¹⁰ V některých zemích, například v Jižní Koreji, existuje skupina profesionálních počítačových hráčů, kteří se věnují hrám jako výdělečné činnosti (finanční zdroje získávají zejména účastí na herních turnajích, případně formou sponzoringu od tvůrců her).

¹¹¹ v češtině není pro tyto hry ustálený termín, používá se obvykle anglická zkratka MMORPG

typ her je důležitá spolupráce a komunikace mezi hráči, vytváření krátkodobých i dlouhodobých skupin a sociálních vztahů. Podobně jsou městské hry většinou založeny na spolupráci více hráčů a jejich vzájemné interakci. Rozdíly mezi MMORPG a městskými hrami spočívají zejména v herním prostředí. Svět MMORPG je celý virtuální, hráči se nacházejí ve svých bytech, případně v hernách, a s reálným světem ve hře nepřijdou do styku. Počítačovým hrám tedy chybí pervazivita. Naopak v městských hrách slouží počítač maximálně jako zdroj informací o hře nebo pomůcka pro registraci v ní, herní aktivita se odehrává v prostoru města, zejména v jeho veřejné části. V počítačových hrách je hráč reprezentován virtuální identitou (tzv. avatarem) a drobná dívka se tak může stylizovat do mocného válečníka a starší muž se může stát pohlednou čarodějkou. V městských hrách tato změna identity a reprezentace jednotlivce není možná. V rozdílech mezi oběma typy her bychom mohli pokračovat v podobném duchu, zájemce o tuto problematiku odkazujeme na práci Lukáše Veselého.¹¹²

Na obecné rovině nacházíme souvislosti mezi hrami společenskými (deskovými) a městskými hrami. Společnými prvky v tomto případě jsou herní prvek, přítomnost pravidel a hra více hráčů. U většiny deskových her nejde o spolupráci více hráčů v týmech, ale spíše o jejich soutěž. Prvek spolupráce je tedy u deskových her výrazně slabší než u městských her. Jiné je také prostředí, městské hry se odehrávají převážně venku, zatímco hráči deskových her upřednostňují vnitřní prostory (herní kluby, čajovny, soukromé byty, restaurace). Stejně jako hry počítačové mohou deskové hry sloužit jako inspirace tvůrcům městských her. Příkladem je *Big Urban Game*, která se odehrála v roce 2003 v USA. Účastníci při ní přesouvali několik metrů vysoké nafukovací figurky ze hry *Člověče nezlob se* po ulicích města Minneapolis a soupeřili o nejlepší dosažený čas.¹¹³

¹¹² VESELÝ, Lukáš, 2006

¹¹³ MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika, 2009, strana 41

6 Varianty městských her

V této části práce se budeme zabývat různými formami, které na sebe berou současné městské hry zejména v České republice. Nebudeme se omezovat pouze na aktivity, které plně spadají pod výše uvedenou definici městských her, ale prozkoumáme i fenomény na hranici městských her. Jde nám zejména o popis pestrosti různých aktivit, jejichž podstatným prvkem je hra podle naší definice, a které se odehrávají ve městě.

Nejdříve se budeme zabývat aktivitami, u kterých není úplně jasné, zda by měly být zařazeny do kategorie městských her. Jedná se o aktivity, které nějakým způsobem porušují definici městských her, odehrávají se i jinde než ve městech, nebo mají konkrétní podtext, který z nich nečiní pouze hry, ale také komunikační prostředek v rámci politického, uměleckého nebo reklamního sdělení.

V druhé části této kapitoly se podíváme na „čistokrevné“ městské hry, do nichž nevstupuje umělecký ani reklamní prvek a které splňují všechny podmínky naší definice. Mezi tyto hry patří drobné městské hry, městské šifrovací hry a hry na principu *Circle of Death*.

6.1 Městská hra jako výlet za neobvyklými místy

V této části práce krátce shrneme fenomén Geocachingu. Této moderní zábavě se věnuje po světě více než 4 miliony lidí a Česká republika patří mezi země s nejvyšším počtem hráčů.¹¹⁴ Geocaching spočívá v hledání ukrytých schránek pomocí jejich GPS souřadnic zveřejněných jinými hráči na webových stránkách hry.¹¹⁵ Důvodem pro značné rozšíření geocachingu je jeho vysoká dostupnost. Pro registraci ve hře stačí e-mailová adresa, není třeba platit žádný poplatek a zruční hráči mohou schránky hledat i bez vlastnictví přístroje. Dostupnost GPS přístrojů je v současné době také vysoká a navigační přístroje se dají pořídit již od cca dvou tisíc korun. Jsou jimi také stále častěji vybavovány mobilní telefony.

Geocaching vznikl v roce 2000, ale jeho předchůdce letterboxing¹¹⁶ pochází už z 19. století. Vznik geocachingu umožnilo zpřesnění GPS navigace v roce 2000, kdy se vláda USA rozhodla vypnout umělé vkládání nepřesnosti do GPS signálu.

¹¹⁴ Groundspeak. Geocaching fact sheet [online]. AAA : AAA, 2010 [cit. 2011-10-23]. Dostupné z WWW: <http://www.geocaching.com/articles/Brochures/footer/FactSheet_Geocaching.pdf>.

¹¹⁵ adresa stránek je www.geocaching.com

¹¹⁶ ukrývání schránek v principu velice podobné geocachingu, pouze bez GPS navigace

Navigace byla najednou možná s přesností na několik metrů a to motivovalo Dava Ulmera k umístění první schránky (cache).¹¹⁷

Jedná se o nejrozšířenější globální hru, ale přesto ji zahrnujeme do našeho přehledu her městských. Důvodem pro toto zahrnutí je, že geocaching je zcela jistě hrou pervazivní a pokud se odehrává v městském prostředí, získává nový nádech. V případě městského prostředí je třeba větší opatrnosti při skrývání a hledání schránek, aby nedošlo k jejich náhodnému nálezu a případnému zničení nehrajícími osobami. Pro osoby nehrající geocaching je používán termín *mudlové*. Tento termín pochází z knih o Harry Potterovi a původně označuje osoby, které neví o světě čar a kouzel.

Geocaching může být silně komunitní hra s pravidelnými dobrovolnými setkáními hráčů (takzvanými eventy) a široce rozšířenou terminologií – *keš*, *mudla*, *mysterka*, *kačer*; vycházející většinou z anglických termínů (cache – skrýš, mudla – viz výše, mystery cache – schránka s nutností postupovat přes více navigačních bodů, cacher /zkráceno z geocacher/ – hráč geocachingu). Hráči často využívají diskusní fóra se hrou spojená a geocaching je brán v úvahu při plánování skupinových vycházek a výletů. Své využití našel také při tvorbě teambuildingových programů a v programech turistických oddílů pro děti.

Na druhou stranu se geocaching od jiných městských her odlišuje tím, že u něj nemusí docházet k přímé interakci s ostatními hráči. Hráč může sám hledat ukryté schránky a nemusí s nikým aktivně komunikovat, avšak lze hledat pouze takovou schránku, kterou předtím někdo z hráčů do terénu umístil. Hra není časově ani místně omezená, odehrává se po celém světě a je možné ji hrát v jakoukoliv denní či noční dobu. Geocaching nemá vítěze a poražené, ale na druhou stranu hráči často zveřejňují počet schránek, které našli nebo založili, a prezentují se jím jako svým statusovým symbolem. Hráč s větším počtem nalezených schránek je zpravidla považován za úspěšnějšího a pro některé účastníky snaha o dosažení co největšího počtu nalezených schránek převyšuje jiné zážitky a motivační prvky hry.

Více informací o geocachingu je možné najít na serverech www.geocaching.com a www.geocaching.cz.

¹¹⁷ ibid.

6.2 Městská hra jako spontánní davová akce

Pod termín městská hra je možné zahrnout i nový a veřejnosti nepříliš známý fenomén Flash mob. V češtině pro tento termín neexistuje překlad a používá se původní anglický název. Jedná se o akci na pomezí hry, happeningu a umění, zejména pouličního divadla. „*V určitý čas, na určitém místě, spontánně, jakoby náhodou probíhá setkání velkého množství lidí. Před setkáním je domluven jednoduchý úkol, který obsahuje zábavu a všichni zúčastnění jej plní. Stejně rychle jak se dav objeví, tak rychle se skupina rozchází.*“¹¹⁸ První flash mob se uskutečnil v New Yorku v roce 2003 a organizoval ho pravděpodobně reportér Harper's magazínu Bill Wasik. Flash mob se většinou koná na veřejném místě – náměstí, vlakovém nádraží nebo v nákupním centru. V ČR probíhá několik desítek flash mobů ročně, odehrávají se zejména ve velkých městech – Praze, Brně, Plzni a Ostravě. Běžné typy flash mobů jsou například *Freeze/Frozen* (účastníci se na místě na několik minut zastaví a nehýbou, aby pak pokračovali, jako by se nic nestalo), *Zombie Walk* (pochod lidí namaskovaných jako zombie přes centrum města¹¹⁹), *Pillow fight* (polštářová válka, v Praze se koná tradičně pod Orlojem na Staroměstském náměstí) nebo různá taneční či pěvecká vystoupení. Hlavním motivem flash mobu je narušení každodennosti a nudy běžného života, překvapení kolemjdoucích a snaha o umělecký přesah akce.

Flash moby jsou většinou svolávány přes internetové stránky, mobilní telefony a poslední dobou zejména přes Facebook. K českým flash mobům neexistuje téměř žádná psaná dokumentace, nejlepší představu nabídnou videa z akcí na serveru Youtube.¹²⁰ Poslední dobou je flash mob využíván i k reklamním a marketingovým účelům, výrazným počinem v této oblasti je propagace Poděbradky Cider na hlavním nádraží v Praze.¹²¹ Je vysoce pravděpodobné, že využití flash mobu pro reklamní účely bude v budoucnosti častější. Na akademické úrovni se fenoménem flash mob zabývá například Cayley Soročan.¹²² V současné

¹¹⁸ *Flashmob.cz* [online]. 2009 [cit. 2011-10-26]. Dostupné z WWW: <<http://www.flashmob.cz/>>.

¹¹⁹ <http://www.zombiewalk.cz>

¹²⁰ například <http://www.youtube.com/watch?v=ZZALrVQGNXc>,

<http://www.youtube.com/watch?v=ScqRsMqNsPo> nebo

<http://www.youtube.com/watch?v=zphFBB054Vk>

¹²¹ Video z natáčení a další informace jsou dostupné na www.hlavak.cz

¹²² SOROCHAN, Cayley. Flash Mobs and Urban Gaming [online]. 2009 [cit. 2011-10-25]. Dostupné z WWW: <http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1319899280086~119>.

době sledujeme zvýšený zájem médií o akce typu flash mob, příkladem jsou například reportáže TV Nova z nedávných akcí pořádaných pod záštitou skupiny AskYou.¹²³ Tyto akce jsou také ukázkou využití flash mobu jako propagace konkrétního produktu.

6.3 Městská hra jako umělecký vzkaz

Již u flash mobu se stírá hranice mezi městskou hrou a uměním. Projekty, kterými se budeme zabývat nyní, mají blíže k umění než k městské hře. Přesto považujeme za nutné je zde uvést, jako jeden z možných způsobů využití městské hry k jiným než pouze herním účelům. Mluvit budeme o městské intervenci *UFF Game*, která proběhla v centru Prahy 19. 5. 2009 a práci Kateřiny Šedé s názvem *Nic tam není* z 24. 5. 2003, odehrávající se v obci Ponětovice.

Při *UFF Game* autor zanechal po městě rozvěšené mapy s 18 označenými body, na kterých 19. května proběhly drobné intervence do městského prostoru. Tyto intervence vybízely ke hře, nebo alespoň hravou formou zasahovaly do městského prostoru. Autorův pohyb bylo 19. května možné sledovat online přes Google maps.¹²⁴ Jednalo se například o vytvoření šachovnice u Vítězného náměstí v Dejvicích, instalaci závěsné houpačky na železniční most na Výtoni nebo vytvoření golfové jamky na Národní třídě. Musíme zde zdůraznit, že se jednalo o aktivitu na hraně zákona, neboť žádná z městských intervencí nebyla předem ohlášena a povolena. Autor Vladimír Turner popisuje záměr UFF následujícím způsobem: „UFF je jistou formou geocachingu. Narozdíl od něj se ale snaží o dvojsmyslnou intervenci ve veřejném prostoru.“¹²⁵ Projekt UFF Game navazuje na tradici městských intervencí skupiny Ztohoven nebo Davida Černého, ale přináší do umění novou herní dimenzi. Video z akce je možné shlédnout na stránkách jejího autora.¹²⁶

¹²³ AskYou blog [online]. 2011 [cit. 2011-11-08]. Dostupné z WWW: <<http://blog.askyou.cz/page/2/>>.

¹²⁴ internetová aplikace s mapovým podkladem

¹²⁵ Ztohoven: Mediální realita + SNGLR a spol: Uff game Facebook [online]. 2009 [cit. 2011-10-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/event.php?id=187706691408>>.

¹²⁶ dostupné na http://www.sgnlr.com/p_uff.html

Kateřina Šedá je jediná česká výtvarnice, která dostala prostor k samostatné výstavě v prestižní londýnské galerii Tate Modern a je také držitelkou ceny Jindřicha Chalupeckého pro mladé umělce. Při přípravě díla *Nic tam není* nejdříve provedla průzkum mezi obyvateli obce Ponětovice u Brna, aby na jeho základě připravila společný program pro všechny obyvatele vesnice na sobotu 24. 5. 2003.¹²⁷ Všichni obyvatelé se rozhodli na program přistoupit a tak společně v 7:00 nakupovali, v 10:00 zametali a ve 22:00 šli spát. Během jednoho dne tak žili svůj život jako hru a všechny činnosti vykonávali společně a ve stejný čas. Měli pro ni dokonce i sepsaná pravidla, nutno říci, že formulovaná poněkud s nadhledem – například „*Nikdo hru nesmí zkazit.*“¹²⁸ Název práce byl inspirován rozhovorem zaslechnutým autorkou při nákupu ve vesnici, místní totiž tvrdili, že ve vesnici „nic není“. Přestože se tato umělecká performance odehrála na malé vesnici, díky její pervazivitě ji zařazujeme do našeho výběru. Herní prvek je v ní obsažen, přestože zde hra získává odlišný rozměr než v jiných případech.

Obě tyto události ukazují vývoj v současném umění, které se často mění v show nebo performance a odehrává se ve veřejném prostoru a za plného provozu. Takovéto dílo samozřejmě není možné převézt do galerie a je tak na výstavách reprezentováno pouze videozáznamem a použitými materiály a návrhy.

6.4 Městská hra jako politický nástroj

Moderní městské hry existují pouze několik let, ale za tuto krátkou dobu se již staly prostředky politického boje. Zmíníme zde dva hlavní příklady – hru *Stopař*, která byla vytvořena v rámci projektu *S Karlem* na podporu volebního výsledku TOP 09 v minulých volbách do Poslanecké sněmovny a anarchistickou městskou hru *bojuj-sabotuj-vytvářej* z 1. 5. 2011.

Nejdříve se budeme zabývat hrou *Stopař*, přičemž veškeré informace o hře čerpáme z jejích webových stránek.¹²⁹ Jednalo se o sérii krátkých her (v terminologii hry tzv. gamebooků), které byly vždy ukončeny jednou velkou večerní hrou. Těchto sérií se konalo celkem pět od 1. března do 21. května 2010. Při krátkých hrách šlo o nalezení ukryté schránky podle GPS souřadnic, při velkých

¹²⁷ Nic tam není - Artlist [online]. 2006 [cit. 2011-10-29]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=5385#anchor153>>.

¹²⁸ Laboratoř [online]. 2005 [cit. 2011-10-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.laboratory.cz/projects/606-katerina-seda-nic-tam-neni>>.

¹²⁹ <http://stopar.skarlem.cz/>

hrách o absolvování trasy s příběhem a úkoly v ulicích Prahy. Velké hry se odehrávaly za účasti herních postav a s využitím rekvizit. Pro účast ve hře byla nutná registrace na webových stránkách. Hra probíhala v pěti historických obdobích (od feudalismu až po komunismus) a zabývala se vždy zajímavými tématy spojenými s politickou situací dané epochy (např. srovnání domácího a zahraničního odboje v období Protektorátu). Celkovou motivací hry bylo varovat voliče před možným návratem Komunistické strany k moci a získat tak jejich hlas pro pravicové strany. Hra byla vyvíjena firmou Digital Urban Legends a jedná se o jeden z mála případů, kdy byla hra připravována komerční firmou. Další podobné případy jsou uvedeny v následující části práce. Pro zajímavost uvádíme, že firma Digital Urban Legends nabízí také realizaci GPS asistované hry *Maffia* v pražských ulicích.¹³⁰ Hra *Stopař* splňuje všechna kritéria stanovené v naší definici městských her a rozsahem patří mezi největší hry tohoto typu realizované v ČR.

Anarchistická hra *bojuj-sabotuj-vytvářej* je od hry *Stopař* a všech ostatních městských her velice odlišná. Její odlišnost způsobuje zejména fakt, že v jejích pravidlech jde o nabádání k činům na hranici zákona. Na druhou stranu si radikální politické hnutí prezentující tuto „hru“ dává pozor, aby nepřekročilo určitou hranici a nevystavilo se riziku postihu. Záměr je pak prezentován jako městská hra. Hry se mělo účastnit množství autonomních skupin, jejichž cílem mělo být „...zrealizovat v ulicích na Prvního máje co nejvíce různorodých aktivit, které budou mít hlubší a trvalejší dopad.“¹³¹ Příkladem doporučených aktivit je vytrhání dlažebních kostek a vysázení vzniklého místa květinami (běžně se užívá termín *guerilla gardening*) nebo krádež české vlajky, ale může se také jednat o aktivity podobné výše zmiňované UFF Game. Hlavní myšlenkou zde není hravost městské intervence, ale boj o využití veřejného prostoru. Zajímavým principem, který tuto výzvu přibližuje ke hře, je bodování aktivit, ve kterém se skupiny mají samy hodnotit na základě čtyř subjektivních kritérií (adrenalin, kreativita, náročnost a odolnost) na škále 1-10.¹³² Podezření kolem této aktivity vzbuzuje také požadavek na naprostou anonymitu při komunikaci skupin prostřednictvím utajených e-mailových schránek. Závěrem

¹³⁰ <http://www.dul.cz/cs/specialni-produkty/mestske-hry/hunt-for-maffia>

¹³¹ Městská hra - Anarchistický 1. Máj 2011 [online]. 2011 [cit. 2011-10-30]. Dostupné z WWW: <<http://anarchistickymaj2011.wordpress.com/mestska-hra/>>.

¹³² *ibid.*

musíme říci, že v médiích ani na stránkách prezentujících tuto „hru“ nejsou zhodnoceny její výsledky a není tedy možné říci, zda je jednalo o akci úspěšnou nebo ne.

6.5 Městská hra jako reklama

V zahraničí je velká část ARG her připravována na zakázku velkých korporací (*The art of the Heist* - Audi, *I love bees* - Microsoft, *The Beast* - filmové studio Dreamworks) jako součást představení nového produktu. Velké korporace jsou jedinými zadavateli, kteří si v současné době mohou dovolit zaplatit vývoj komplexní ARG hry. Pervazivní hry se tak stávají součástí marketingového mixu a jsou připravovány komerčními reklamními subjekty za účelem vytváření zisku. V České republice je situace poněkud odlišná a využití pervazivních, potažmo městských her pro marketingové nebo jinak ziskové účely je u nás spíše výjimkou. Komplexní ARG hra zatím pro reklamní účely v ČR dle našich informací využita nebyla, přesto zmíníme několik případů použití městských her jako formy reklamy. Podobně jako v zahraničí i u nás využívají herní kampaně převážně velké firmy – v poslední době například Škoda Auto, T-mobile nebo Seznam.cz. Do podobné skupiny spadá i hra *Stopař* uvedená výše v textu, v jejímž případě šlo o politický marketing na zakázku. U Škody Auto se jednalo o součást reklamní kampaně při představení nového modelu vozu Yeti v roce 2009. Hra spočívala na principech geocachingu a do terénu bylo umístěno celkem 90 schránek, převážná většina z nich v přírodě. Další ročník hry se konal v roce 2010 s celkem 55 schránkami umístěnými v českých městech. Přístup ke hře byl možný přes její internetové stránky¹³³ a připravila ji mediální agentura Mediacom Praha.

Seznam.cz použil motiv městské hry v posledních dvou letech. V roce 2010 se jednalo o klasickou městskou hru, která se odehrávala v Praze po dobu jednoho měsíce. Jmenovala se *Lovecká sezóna* a kromě společnosti Seznam.cz propagovala také T-mobile. Hra intenzivně využívala městského prostředí a šlo o hru pervazivní. Soutěžící měli najít v předem vymezených oblastech města QR kódy¹³⁴, sejmut je

¹³³ www.mujiyeti.cz

¹³⁴ QR kód je shluk černých a bílých čtverců, do kterého může být uložena určitá informace – například text nebo webový odkaz. V současné době jsou tyto kódy součástí tištěné reklamy, využívá je také firma Mall.cz v projektu Drogerie v metru.

přes čtečku QR kódů na chytrém telefonu a následně vyfotit jejich umístění. Metaforicky se jednalo o lov zvířat, proto název *Lovecká sezóna*. V Praze se nacházelo celkem 6 herních lokalit. Tato část hry probíhala celý měsíc a soutěž skončila finálovou částí, kde bylo možné po nalezení dalšího QR kódu získat jednu z cen. Soutěž byla součástí kampaně T-mobilu a také sloužila propagaci QR kódů používaných společností Seznam.cz. Více informací o hře včetně pravidel je možné najít na jejích webových stránkách.¹³⁵

Společnost Seznam.cz využila pervazivní hru i v letošním roce. Hra se jmenovala *Česko pod palcem* a byla zorganizována na podporu aplikace Mapy.cz.¹³⁶ Hráči v ní sbírali body za návštěvu zajímavých míst (hrady, divadla, určité restaurace, atd.). V Praze se jednalo jak o tradiční místa – Národní divadlo, Petřínskou rozhlednu, tak o sportovní centra nebo méně známé restaurace a kavárny. Hra probíhala na podobném principu jako Geocaching, pouze bez nutnosti vlastnit a používat GPS navigaci. Bodový zisk bylo možné rozšířit návštěvami více míst ze stejné skupiny (například pěti hradů), odpověďmi na otázky spojené s herními místy a také různými akcemi na internetu, například podpořením hry na Facebooku. Hráči s nejvyšším bodovým ziskem v jednotlivých částech hry získali ceny. Médium nutným pro provoz hry byl opět chytrý telefon (smartphone) s nainstalovanou soutěžní aplikací, jako přístup ke hře sloužil herní portál.¹³⁷ Tvůrcem této hry byla stejně jako v případě *Lovecké sezóny* společnost McCann Erickson. Obecně můžeme konstatovat, že reklamní herní kampaně těží z popularity geocachingu v ČR a svoje hry tvoří podle podobného klíče.

Na závěr ještě zmíníme, že všechny výše uvedené kombinace městské hry a reklamní kampaně byly velice pozitivně hodnoceny na mediální soutěži Flema¹³⁸, která oceňuje kvalitní marketingové kampaně v České republice. V budoucnosti nás pravděpodobně čeká více takovýchto herních kampaní, neboť se jedná o nápad, který může k propagovaným výrobkům a službám přitáhnout zájemce odolné vůči klasické reklamě. Další trendem podporujícím tento vývoj je nárůst interaktivity v reklamě.

¹³⁵ <http://www.lovecka-sezona.cz/>

¹³⁶ www.mapy.cz

¹³⁷ <http://ceskopodpalcem.cz>

¹³⁸ <http://www.flema.cz/>

6.6 Drobné městské hry

K nejčastějším městským hrám patří drobné hry pro pár účastníků trvající pouze několik minut nebo hodin. Většina z nich není nijak zdokumentována a není tedy možné přesně popsat rozsah tohoto fenoménu. Příkladem může být hra *Růžovej chameleon*,¹³⁹ která probíhala v Brně v letech 2010 a 2011. Během několika hodin měli hráči za úkol lovit herní postavy (chameleony) pohybující se mezi tramvajovými zastávkami v centru Brna. Hra byla koordinována přes mobilní telefony a hráči tvořili herní trojice. Cílem bylo získat za lovení chameleonů a luštění herních úkolů co nejvyšší množství bodů, přičemž pohyb hráčů byl omezen pouze na linky MHD. Pravdou ale zůstává, že většina podobných drobných her není propagována ani určena pro veřejnost. Prostředí města využívá pro podobné hry mnoho organizací pracujících s dětmi a mládeží. Do této kategorie bychom mohli zařadit také městské vodní bitvy, jako jsou například Gangy Práglu¹⁴⁰ nebo bratislavské Gangy Prešporku.¹⁴¹

Dalším příkladem drobných městských her jsou hry uvedené na stránkách organizace Děsir.¹⁴² Tyto hry většinou těží z možností MHD a hlavně pražského metra, hovoří pro to i názvy her (*Přeběhni metro*, *Schovka v metru*, *Velká tramvajová hra*). Bohužel není možné zjistit, zda a kolikrát byly tyto hry opravdu uskutečněny. U her využívajících MHD a metro musíme zmínit případné bezpečnostní riziko a možné ohrožení ostatních cestujících. Není nám však známo, že by došlo u podobných her v ČR k nějakému zranění, nebo že by se obdobným případem městské hry v prostředí MHD zabývala policie.

. Zvláštním případem je hra *Encounter*¹⁴³, která se koná na mnoha místech převážně v ruskojazyčné východní Evropě. Tato hra se odehrávala i v Praze, ale není možné o ní dohledat více informací.

Typickým zástupcem drobné městské hry je hra s názvem *Vlajková*. Jedná se o varianty původní hry *Capture the Flag* (CTF), popsané například ve skautské příručce ve Spojených státech.¹⁴⁴ Její varianty se odehrávají jak v přírodě, tak ve městě. Hru hraje několik týmů, zpravidla tři a více. Cílem je během časového limitu

¹³⁹ <http://ruzovejchameleon.haluzi.net>

¹⁴⁰ <http://gangy.podsveti.cz/>

¹⁴¹ <http://www.osobne-kakavo.sk/BbSD/>

¹⁴² Děsir = Děti sídlištní recese, stránky jsou dostupné na <http://www.desir-cz.org/>

¹⁴³ <http://praha.en.cx/>

¹⁴⁴ USSSP - Games - Capture the flag [online]. 1994 [cit. 2011-10-30]. Dostupné z WWW: <http://usscouts.org/games/game_cf.asp>.

opakovaně získat vlajku soupeře a spolu s časovými prémiemi a prémiemi za porážení protihráče (většinou strhnutím fáborku) mít na konci hry největší počet bodů. Existují různé obměny tohoto principu, včetně her s několikastránkovými pravidly.¹⁴⁵ Velice dlouhou tradici (již 25 odehraných her) má *Vlajková* v Brně¹⁴⁶, která se odehrává v centru města a splňuje tak výše stanovenou definici městských her. Organizací Děsír byl koncept *Vlajkové* upraven pro hru ve stanicích metra (*Metrový upgrade Vlajkové*).

6.7 Městské hry na principu Circle of Death

Jedním z nejpobulárnějších typů městských her v České republice jsou aktivity založené na principu hry *Circle of Death*, která se odehrála na MIT v roce 1966. Různé varianty této hry, její historický vývoj a přehled všemožných symbolických zbraní, které je možné v různých modifikacích hry použít, podává kniha *Killer – The Game of Assassination* od Steva Jacksona.¹⁴⁷ Při popisu tohoto typu her použijeme model uplatňovaný pražskou hrou *Mafie*.¹⁴⁸ Její princip spočívá v tom, že hráč má vždy za úkol ulovit a zneškodnit jiného hráče. Sám je zároveň obětí dalšího hráče a tyto vztahy mezi hráči tvoří herní kruh. Hráči dostanou karty s informacemi o svojí oběti – většinou se jedná o fotografii, určitou informaci o místě bydliště a jistý nástin denního rozvrhu. Informace o sobě poskytují sami hráči v průběhu herní registrace a rozsah těchto informací je kontrolován organizátory, aby byla zabezpečena jistá rovnováha ve hře. Nemusí se jednat o detailní a přesné informace, velký důraz je kladen na schopnost hráčů vyhledávat a získávat informace z různých internetových i jiných zdrojů. Pokud se lovci podaří svoji oběť najít, musí ji symbolickým způsobem zlikvidovat (např. dotek zubním kartáčkem, rukou v bílé rukavičce nebo výstřel z banánu jako atrapy pistole). Od oběti získá lovec kartu jiného hráče a může pokračovat v lovu nové oběti. Poražený hráč se hry dále aktivně neúčastní.

Samotná hra probíhá zpravidla během několika týdnů v jednom městě, dokud se počet hráčů ve hře nepřiblíží k nule. Aby organizátoři měli informace o průběhu hry, jsou hráči povinni herní události (uložení protihráče nebo vlastní skon)

¹⁴⁵ Vlajková v Roudném u Zvěstova, pravidla viz <http://kladivari.tym.cz/image/Vlajkova.pdf>

¹⁴⁶ <http://vlajkova.orwen.org/home>

¹⁴⁷ JACKSON, Steve. *Killer : The Game of Assasination*. third edition. Steve Jackson Games, 1992. 64 s. ISBN 1-55634-253-5.

¹⁴⁸ <http://mafie.podsveti.cz/2011/>

neprodleně hlásit. Důležitými prvky hry jsou úvodní a závěrečný sraz. Na úvodním srazu jsou hráčům rozdány karty obětí, součástí bývá také motivační video nebo scénka a výklad pravidel. Na závěrečném srazu dochází k vyhlášení nejúspěšnějších hráčů a předání (většinou spíše symbolických) cen. Komunikace mezi hráči samotnými a také mezi hráči a organizátory je zprostředkována přes herní online diskusní fórum. Ceněné jsou zprávy hráčů z úspěšných či neúspěšných lovů a další historky z průběhu hry. Během hry a po jejím skončení dochází ke společenským srazům účastníků. Ty mohou být organizovány autory hry, ale často jde o spontánní aktivitu hráčů, podporující společenský a seznamovací charakter akce.

Ze zúčastněného pozorování provedeného autorem v průběhu hry *Mafie* v Praze v roce 2009 vyplývá, že prožitek hráče ze hry silně závisí na aktivitě či pasivitě jeho lovce a oběti. Pasivní oběť, která o sobě nedodá příliš konkrétních informací a tráví veškerý volný čas zavřená doma, je velice těžkým cílem a může lovce dovést až k frustraci. Pasivní lovec na druhou stranu velice usnadňuje hráčovo přežití ve hře. Při zúčastněném pozorování měl autor tu smůlu, že jeho lovec byl aktivní a velice profesionální, takže autorova účast ve hře skončila už během prvního dne. Hry se pravidelně účastní přes 200 hráčů a ti nejúspěšnější dokáží během několika týdnů hry ulovit až 20 obětí.¹⁴⁹

Dalším zajímavým aspektem účasti ve hře je změna obvyklých návyků hráče. Protože hráč může být v podstatě kdykoliv sledován lovcem, mění svoje chování tak, aby bylo méně předvídatelné. Hráči tak běžně používají jiné trasy pro cestu mezi bydlištěm, školou a prací, nechodí domů přímou cestou, často se ohlížejí a věnují více pozornosti svému okolí.

Pražská hra *Mafie* má za sebou již 6 ročníků a stala se cílem odborného zájmu. Jeden z jejích autorů, Ondřej Horák, o ní publikoval článek ve sborníku konference Odraz 2010.¹⁵⁰ Pražská hra *Mafie* je také tématem bakalářské práce Jana Vojtíška,¹⁵¹ kterou doporučujeme zájemcům o detailnější informace o této hře a jejích hráčích. *Mafie* má již značně propracovanou propagaci, kromě webových stránek a mnoha plakátů na středních i vysokých školách o ní pravidelně informují servery zaměřené na volný čas mládeže a studentů (např. studentský portál Palice

¹⁴⁹ viz http://mafie.podsveti.cz/ke-stazeni/Mafie_graf_Praha2011.png

¹⁵⁰ HORÁK, Ondřej, 2010

¹⁵¹ VOJTÍŠEK, Jan. *Pražská Mafie: případová studie městské hry*. Praha, 2010. 46 s. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd.

duť,¹⁵² informační centrum Borovice,¹⁵³ zpravodajský portál Adam,¹⁵⁴ webový portál Děsír,...). Neformální skupina Podsvětí, která pražskou *Mafii* organizuje, má na svém kontě i další podobné hry s mafiánskou tematikou (*Gangy Práglu*, *Famiglie 1 a 2* a *Compagnie* 2010, která je předmětem případové studie dále v textu).

6.8 Městské šifrovací hry

Značný úspěch a z městských her zdaleka největší popularitu mají v České republice šifrovací hry. Jazykem hráčů bývají zkráceně označovány za „šifrovačky“. Jedná se o nejmasovější a také nejrozšířenější fenomén městských her, každoročně se konají desítky podobných her a účast u těch největších dosahuje až dvou tisíc hráčů. Mezi těmito hrami drží několik primátů hra *Tmou*,¹⁵⁵ jejíž 13. ročník se konal na podzim v Brně. Proto ji použijeme jako modelový příklad šifrovacích her.

Šifrovací hry se samozřejmě nemusí odehrávat pouze ve městě, ale většina jich tento znak sdílí. Mezi nejznámější hry patří kromě výše uvedené *Tmou* také pražské hry *Bedna*¹⁵⁶ a *Matrix*¹⁵⁷ a brněnský *Exit*.¹⁵⁸ Základní princip šifrovacích her spočívá v postupu z místa na místo podle informací získaných luštěním šifer ve tří až pětičlenném týmu. Cílem je dostat se přes všechny šifry až na poslední stanoviště v co nejlepším čase. Při některých hrách do cíle v časovém limitu nedojde žádný z týmů, v tom případě je hodnoceno dosažení co nejvyššího postupového stanoviště. Šifry jsou zadávány různým způsobem, od obyčejného textu nebo grafického obrazce na papíře, přes hudební nahrávky a živé scénky až k šifrámu ukrytým v různých předmětech. Do cíle šifrovací hry se obvykle dostane pouze několik nejlepších týmů, občas dokonce žádný. Šifrovací hry zpravidla trvají 10-20 hodin a k jejich dokončení je třeba urazit vzdálenost kolem 15 kilometrů. Většina šifrovacích her začíná v podvečer a pokračuje přes celou noc až do dopoledních hodin, jedná se tedy o akce značně fyzicky i psychicky náročné.

Vzhledem k velkému zájmu účastníků museli organizátoři některých

¹⁵² <http://www.palicedute.cz>

¹⁵³ <http://www.borovice.cz>

¹⁵⁴ <http://www.adam.cz>

¹⁵⁵ <http://www.tmou.cz>

¹⁵⁶ <http://www.bedna.org>

¹⁵⁷ <http://www.velkyvuz.cz/matrix>

¹⁵⁸ <http://exit.gdi.cz/>

šifrovacích her zavést kvalifikaci před hrou, kde si úspěšné týmy zajistí možnost zúčastnit se hlavní fáze hry. Tyto kvalifikace probíhají online a k postupu do hlavní hry je nutné uspět při luštění zadaných šifer. Velkých šifrovacích her se pravidelně účastní několik stovek týmů a vznikají takřka profesionální šifrovací týmy, které mají vlastní webové stránky, poměrně stále složení členů a účastní se desítek her za rok. Důležitým znakem těchto týmů je originální jméno. Příkladem profesionálního týmu jsou týmy *Albert Stallone*,¹⁵⁹ *frikulín*,¹⁶⁰ nebo *Chlýf tým*.¹⁶¹ Tyto stálé týmy často zveřejňují reporty z šifrovacích her na svých stránkách a podílejí se na testování šifer pro šifrovací hry.

Kolem šifrovacích her vznikla silná komunita, která se skládá zejména z organizátorů her a pravidelně hrajících týmů. Často se stává, že úspěšné týmy zakládají vlastní šifrovací hry, nebo se stávají součástí organizátorských týmů již zavedených her. Studium vztahů hráčů šifrovacích her se zabýval Ondřej Vaněk ve své bakalářské práci¹⁶², bohužel se jedná pouze o matematickou analýzu vztahů mezi účastníky a ze sociologického hlediska není práce příliš přínosná. K této práci vznikl i webový portál, který je v současnosti nejobsáhlejší databází šifrovacích her, týmů i hráčů.¹⁶³ Důležitým pro komunitu hráčů šifrovacích her je také kalendář šifrovacích her.¹⁶⁴ Hráči šifrovacích her se rekrutují převážně z řad vysokoškolských studentů, často se mezi hráči objevují zejména studenti matematiky, programování, logiky a podobných oborů, kteří mají k luštění šifer blíže než studenti jiných oborů.

Hra *Tmou* se od ostatních šifrovacích her odlišuje v několika podstatných znacích. Jedná se o šifrovací hru s nejdelší tradicí, její tvůrci však přiznávají inspiraci starší hrou *Open Blood*.¹⁶⁵ Hra *Tmou* patří k největším šifrovacím hrám, jubilejního 10. ročníku se zúčastnilo více než 2000 lidí. *Tmou* také pronikla do tradičních médií, její organizátoři byli hosty pořadu Dobré ráno České televize a

¹⁵⁹ <http://albert.poutnik.org/>

¹⁶⁰ <http://frikulin.tym.cz/>

¹⁶¹ <http://chlyf.tym.cz/>

¹⁶² VANĚK, Ondřej. *Analýza sociální sítě hráčů šifrovacích her*. Brno, 2008. 34 s. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta informatiky. Dostupné z WWW: <http://is.muni.cz/th/98609/fi_b/_bakalarka.pdf>.

¹⁶³ <http://sifry.baharis.cz/>

¹⁶⁴ <http://herka.deka.cz>

¹⁶⁵ PELÁNEK, Radek (ed.). *Almanach Tmou*. Brno : Instruktoři Brno, 2008. 104 s. Dostupné z WWW: <http://archiv.tmou.cz/2008/obr/tmou_almanach.pdf>. strana 4

reportáže o průběhu jednotlivých ročníků odvysílaly všechny celostátní televize. Kromě regionálního tisku vyšly o hře reportáže také v Mladé Frontě Dnes a Lidových novinách. Hra *Tmou* oproti jiným hrám používá kromě kvalifikace také systém divokých karet, ve kterém je oceňována kreativita hráčů. V minulých letech byly námětem například esej „Proč chci hrát *Tmou*?“, videa představující týmy, návrh reklamních produktů spojených se hrou nebo komiksy o hře *Tmou*. Tvůrci hry na základě těchto příspěvků povolili účast nejoriginálnějších týmů ve hře i po skončení kvalifikace. Ojedinělý je také rozsah materiálů připravovaných samotnými organizátory. V průběhu let tak vznikla *Hymna Tmou*, *Abeceda Tmou*, *Slovník Tmou*, *Manuál Tmou* a v neposlední řadě *Almanach Tmou*. Všechny tyto materiály jsou dostupné na webových stránkách hry.¹⁶⁶ Zajímavé jsou pro naše účely zejména *Manuál* a *Almanach*. *Manuál* je určen zájemcům o hru, kterým chybí potřebné zkušenosti s šifrováním. Nabízí cenné rady k přípravě týmu na hru, jak co se týče luštění šifer, tak ohledně skladby týmu a vybavení vhodného pro hru. Je často používán i jako pomůcka pro luštění v jiných hrách. *Almanach Tmou* má více než 100 stran a jedná se o jeden z nejúplnějších zdrojů o šifrovacích hrách v České republice. Kromě historie hry *Tmou* a přehledu ostatních šifrovacích her shrnuje i zásady pro organizaci podobných her a přináší konkrétní nápady a postupy pro uspořádání vlastní šifrovací hry. Obsahuje také materiály vytvořené týmy pro zisk tzv. divokých karet.

Rozsah aktivit organizátorů hry *Tmou* je podpořen silou pořádající organizace *Instruktoři Brno*.¹⁶⁷ *Instruktoři Brno* patří k nejaktivnějším sdružením v zážitkové pedagogice u nás a kromě hry *Tmou* se podílí také na organizaci dalších šifrovacích her *Sendvič* a *Exit*. O šifrách a šifrovacích hrách vyšla kniha *Šifry a hry s nimi*,¹⁶⁸ jejíž autoři patří mezi organizátory hry *Tmou*.

Ze zúčastněného pozorování provedeného při hře *Matrix* v roce 2009 vyplynulo, že pro úspěch v šifrovací hře je nutný zkušený tým s velice dobrými analytickými a kryptografickými (šifrovacími) schopnostmi. Přestože autorův tým byl složen ze schopných vysokoškolských studentů, nedokázal se dostat dále než do první třetiny hry. Mezi nejzajímavější momenty hry patřil pochod 600 účastníků hry vybavených batohy a nejrůznějšími šifrovacími pomůckami přes obchodní centrum

¹⁶⁶ <http://www.tmou.cz/archiv/artefakty>

¹⁶⁷ <http://www.instruktori.cz/>

¹⁶⁸ HANŽL, Tomáš; PELÁNEK, Radek; VÝBORNÝ, Ondřej. Šifry a hry s nimi. Praha : Portál, 2007. 198 s. ISBN 978-80-7367-196-9.

Nový Smíchov do přilehlého parku. Příklady šifer používaných v šifrovacích hrách uvádíme v příloze 1.

6.9 Současnost a budoucnost městských her v ČR

V této části zhodnotíme současný rozsah fenoménu městských her u nás a zaměříme se také na jeho pravděpodobný vývoj v nejbližší budoucnosti. Zabývat se budeme zejména hrami uvedenými v rámci kapitol 6.6 až 6.8. Začneme případem šifrovacích her, nejviditelnějším zástupcem této kategorie. Šifrovací hry mají v České republice ustálenou tradici, několik velkých her má za sebou více než 10 ročníků a nic nesevídčí o poklesu zájmu o tento druh zábavy. Přesný počet hráčů šifrovacích her není možné odhadnout, protože chybí potřebné údaje. Podle dostupných dat¹⁶⁹ se jedná o tisíce až desetitisíce účastníků ročně. Tento údaj může být zkreslený na obě strany – nejkompletnější databáze obsahuje pouze údaje aktivně zadané samotnými hráči, takže v žádném případě nemůže být kompletní a číslo by tedy mělo být spíše vyšší. Na druhou stranu se stejní hráči často účastní více her v jednom roce, takže počet unikátních účastníků šifrovacích her může být i nižší.

Každý rok se koná několik desítek šifrovacích her.¹⁷⁰ V tomto případě bude reálný počet pravděpodobně výrazně vyšší, neboť zdroj, z kterého vycházíme, je spravován dobrovolníky a už ze svojí podstaty nemůže obsahovat všechny městské šifrovací hry. Šifrovací hry se konají hlavně ve velkých městech – v Praze, Brně, Ostravě, Plzni, Zlíně, ale cestu si našly i do Litomyšle, Zábřehu na Moravě a Prachatic. V oblasti šifrovacích her se zatím neobjevily pokusy o komerční nebo reklamní využití tohoto fenoménu. Důvodem může být značná náročnost šifrovacích úloh ve hrách, fyzická obtížnost a délka těchto her, nebo komplikované využití pro reklamní účely. Z obecného hlediska můžeme konstatovat, že šifrovací hry u nás čeká ještě několik dalších let rozvoj, co se týče rostoucího počtu her i účastníků. Poptávka po šifrovacích hrách zatím nebyla uspokojena (viz nutnost kvalifikace kvůli přílišnému zájmu na slavnějších hrách) a v budoucnu nehrozí její pokles. Dá se očekávat také nárůst počtu internetových šifrovacích her a her

¹⁶⁹ Databáze hráčů šifrovacích her [online]. 2008 [cit. 2011-10-31]. Dostupné z WWW: <<http://sifry.baharis.cz/statistiky-her/>>.

¹⁷⁰ Kalendář šifrovacích her [online]. 2011 [cit. 2011-10-31]. Dostupné z WWW: <http://herka.deka.cz/index.php/Kalend%C3%A1%C5%99_%C5%A1ifrovac%C3%ADch_her>.

spojujících využití moderních technologií (zejména GPS, internetu a chytrých telefonů) s městským prostředím.

Popsat situaci městských her podobných pražské *Mafii* je ještě obtížnější. V případě těchto her neexistuje žádná databáze ani pravidelně aktualizovaný kalendář. Organizátoři pražské *Mafie* zaštiťují také konání stejných her v Brně a Ostravě, nezávisle na nich se konala podobná hra *Eliminátor*¹⁷¹ v Příboru a *Assassin* v Plzni¹⁷² a Liberci¹⁷³. Nejdelší tradici má pražská *Mafie*, které se zatím konalo 6 ročníků. Po pražské *Mafii* je jedinou druhou stálící brněnský *Assassin*.¹⁷⁴ Tuto hru, podobně jako šifrovací hru *Tmou*, organizuje sdružení *Instruktoři Brno*.

Kromě jednoduchých variant hry se objevily i pokusy o komplexnější herní zážitky. Jako příklady poslouží právě brněnský *Assassin* nebo hry *Famiglie 1* a *2* z dílny pražského Podsvětí. V těchto hrách nešlo pouze o kruh hráčů, kteří byli zároveň lovci i oběťmi, ale do hry vstoupila i týmová práce a více drobných městských her spojených jednotným příběhem. Objevily se v nich i prvky šifrovacích her. Za vrcholnou fázi složitějších městských her považujeme hru *Compagnie*, kterou se budeme zabývat v případové studii.

U tohoto typu městských her je mnohem těžší shrnout jejich výhledy do budoucnosti. Podobných městských her je menší počet, účastní se jich méně hráčů (v roce 2010 celkově méně než 1000 účastníků) a nejsou vidět v médiích. Důvodem pro to je vyšší časová náročnost her (trvají zpravidla několik týdnů), jejich často individuální charakter a nutnost pravidelně se pohybovat ve stanovené oblasti.

Zajímavým jevem je komerčně provozovaný projekt *Hra Ondřeje Šuhaje*. Jedná se o první podobnou aktivitu, jejímž cílem je dosažení zisku (ponecháme stranou reklamní využití městských her, kde nejde primárně o zisk, ale o určité reklamní sdělení). Tento fakt je podpořen možností získat výměnou za finanční příspěvek výhodnější pozici ve hře a více informací. Hra také umožňuje opětovnou registraci po vyřazení hráče za poplatek v řádu stokorun. Vzhledem k tomu, že hra probíhá v době vzniku této práce (říjen a listopad 2011), není zatím možné hodnotit úspěšnost tohoto obchodního modelu. Pochybnosti o tomto projektu vzbuzuje přístup organizátora na stránkách hry: „*Já osobně doufám, že někteří také pochopí*

¹⁷¹ http://www.eliminators.wz.cz/uvodni_strana.html

¹⁷² <http://pilsassassin.wz.cz/>

¹⁷³ <http://assassintul.wz.cz/assassin.html>

¹⁷⁴ <http://www.assassin-brno.cz/>

jasnou výzvu nikdy nenavštívit registrační místo, protože se mi nelíbí.“¹⁷⁵ Dalším pochybným prvkem je povaha úkolů ve hře, projít propustí Hostivařské přehrady je velice nebezpečné zadání.

V českých městech se odehrává bezpočet drobných her. Není možné ani odhadnout jejich počet nebo počet jejich hráčů a podobně nereálný je jakýkoliv pokus o prognózy v této oblasti. Nedá se očekávat, že by drobné hry z ničeho nic zanikly.

V blízké budoucnosti můžeme očekávat nárůst počtu městských her, jejich častější reklamní využití a také další pokusy o jejich komerční zúročení. V městských hrách budou stále větší roli hrát moderní technologie (viz využití QR kódů) a je pravděpodobné, že se už brzy dočkáme první kompletní ARG hry v České republice. Spolu s rozvojem a postupným zakořeněním tohoto fenoménu v aktivním životním stylu mladé generace se městské hry stanou ve větší míře předmětem zájmu českých médií a akademické sféry.

¹⁷⁵ Hra [online]. 2011 [cit. 2011-11-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.hravemeste.cz/aktualne/>>.

7 Případová studie městské hry *Compagnie*

V následující části textu se budeme podrobně zabývat městskou hrou *Compagnie*, uskutečněnou v roce 2010 v Praze. Toto zkoumání bude mít charakter případové studie, ale pokusíme se také popsané prvky zobecnit a zasadit do celkového obrazu současných městských her u nás. Vycházíme i ze zúčastněného pozorování, provedeného autorem v celém průběhu této městské hry. Informace o hře pocházejí z jejích internetových stránek, herních materiálů a také z komunikace s organizátory. Na závěr kapitoly provedeme krátké zhodnocení dotazníků, získaných od hráčů hry.

Hru *Compagnie* nevybíráme pro tento popis náhodou. Podle našeho názoru reprezentuje v současnosti nejvyšší vývojový stupeň městských her u nás. Jedná se o intenzivní vícedenní hru, která kreativně využívá městské prostředí. Spojuje v sobě prvky lovu jiných hráčů (použité například ve hře *Mafie* a jejích variantách) s luštěním šifer, hledáním stanovišť a pohybem po městě (typickým pro městské šifrovací hry). Její součástí bylo několik intenzivních týmových městských her (podobných principu hry *Vlajková*). Jednalo se o týmovou hru spojenou s příběhem na pomezí her na alternativní realitu. Na závěr byl kladen důraz na spolupráci všech hráčů a využití jejich kolektivní inteligence pro řešení posledního náročného úkolu.

7.1 Východiska hry

Hra *Compagnie* vycházela z dříve uspořádaných akcí *Famiglia*¹⁷⁶ a *Famiglia – Vendetta*.¹⁷⁷ U těchto dvou her se jednalo o týmovou soutěž, v kontrastu s individuálním pojetím hry *Mafie*. Zachována zůstala tematika hry – svět tajné mafie, snažící se ovládnout pražské podsvětí pomocí různých ne zcela legálních praktik. Na druhou stranu nebylo ve hře *Compagnie* využito principu vyřazování hráčů jinými hráči a všichni se tak mohli plnohodnotně účastnit celého průběhu hry.

Hráči se do hry přihlašovali online, součástí přihlášky byl i krátký mafiánský motivační dopis. Při registraci hráči mohli nahlásit svoje preference ohledně týmu, do kterého chtějí být zařazeni. Každá hráčská registrace byla schválena organizátory a poté hráči dostali e-mailem informace ohledně úvodního srazu hry.

¹⁷⁶ <http://famiglia.podsveti.cz/2008/uvod/>, proběhla v roce 2008

¹⁷⁷ <http://famiglia.podsveti.cz/2009/uvod/>, proběhla v roce 2009

Organizátoři hry

Hra byla organizována lidmi z pražské neformální skupiny Podsvětí. Tato skupina vznikla při pořádání první hry *Mafie* 2006. „*Podsvětí je neformální skupina převážně studentů, která od roku 2006 organizuje hry a akce v městském prostředí. Její základ pochází ze současné mladé generace Gymnasion klubu. V průběhu let se rozšířila o další lidi, převážně účastníky dřívějších aktivit Podsvětí.*“¹⁷⁸ Hlavní postavou skupiny je Ondřej Horák, který patří mezi její zakladatele. Skupina Podsvětí nemá pevnou hierarchii ani není sama o sobě právním subjektem. Aktivita skupiny je spojena s provozem webových stránek, kde jsou prezentovány i všechny městské hry pořádané touto skupinou.¹⁷⁹ V prostředí městských her je tento model jednou ze dvou hlavních alternativ. Za městskými hrami buď stojí neziskové organizace činné v zážitkové pedagogice (viz *Instruktoři Brno* a hry *Tmou* a *Assassin*), nebo je hra pořádána neformální skupinou přátel.

Pro hru *Compagnie* byl použit zajímavý organizační model, který se podobal komerčnímu výběrovému řízení. Členové Podsvětí oslovili další organizátory akcí pro mládež s možností pořádat v podzimním termínu městskou hru pod hlavičkou Podsvětí. Požadovali od nich přípravu konceptu hry a jeho následnou prezentaci. Z došlých návrhů byla kolektivně vytvořena nová městská hra a většina z účastníků tohoto „výběrového řízení“ se pak podílela na její realizaci. Lidé z Podsvětí přitom stanovovali termíny dokončení přípravných prací a dohlíželi na kvalitu vývoje hry a také na dodržení určitých pravidel („*Organizovat hru je pak možné vždy pouze za splnění kritérií opatrnosti a bezpečnosti. Nadále pak musí být vždy a za všech okolností jasné, že se jedná pouze o mírumilovnou společenskou hru, přičemž téma podsvětí a loupeží slouží jen jako tematická a motivační složka.*“¹⁸⁰). Po dokončení všech hlavních příprav byla hra zveřejněna pod hlavičkou Podsvětí a členové této skupiny se dále podíleli na její organizaci.

Podobně jako Ondřej Horák, používající v herním světě přezdívku Don Andreas, ani ostatní organizátoři nevystupují pod svými občanskými jmény ale pouze pod přezdívkami. Hlavní organizační tým hry *Compagnie* tak tvořili

¹⁷⁸ HORÁK, Ondřej, 2010, strana 155

¹⁷⁹ <http://www.podsveti.cz/>

¹⁸⁰ Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/pravidla/>>.

„Marcus, Zmen, Jafar, Lucka, Margot, 100nožka a spol.“¹⁸¹ V internetovém prostředí obecně je běžné používat virtuální identity a přezdívky místo občanského jména.

Legenda hry

„Ve hře *Compagnie* se na rozdíl od předcházejících *Mafií* a *Famiglií* ocitnete v kůži běžného domorodého obyvatele pražského podsvětí, který po letech útlaku od cizozemských mafiánů získal opět místo ke svým čachrům a machinacím.“¹⁸² Hra se opět odehrávala ve smyšleném světě pražského podsvětí. Oproti jiným rokům nešlo o získání nadvlády symbolickou likvidací jiných členů nebo rodin podsvětí. Tentokrát byla výzvou finanční dominance prezentovaná obchodem se šesti surovinami důležitými pro podsvětí. Těmito surovinami byly pivo, víno, doutníky, diamanty, mikročipy a lehké ženy. Všichni účastníci byli rozděleni do šesti podniků specializujících se na obchod s jednou z výše uvedených surovin. Každý podnik (*compagnie*) popisoval na stránkách hry krátký motivační text, který měl nalákat hráče právě k tomuto podniku. Tento text byl orientován na vybranou obchodní surovinu. Pro ilustraci uvádíme část motivačního textu podniku Pivo: „*Proto, ať už vyznáváš Plzeň, Svijany nebo Kozla, přidej se k nám! Pivo poteče proudem, přivítáme tě s otevřenou náručí, ať už jsi drsňák s tuplákem či křehká slečna s třetinkou na stopce. Stačí jen, abys měl/a prázdnou sklenku a pořádnou žízeň! A pamatuj, kdo nepije s námi, pije proti nám.*“¹⁸³

V podobném duchu se odehrávala veškerá komunikace od organizátorů směrem ke hráčům. Tento styl bychom s jistou nadsázkou mohli označit jako „neformální mafiánštinu“. Příklad ze zadání hry: „*Řeknu vám na rovinu, že pražský podvečerní černý trh s alkoholem není nic pro mě. Ale pro vás by mohl být! Jsem ochoten směnit vámi hledané suroviny za alkohol, který je krví v žilách tohoto dynamického obchodu. Poskytnu vám do začátku nějaké pro mne bezcenné krámy a je jen na vás, co z nich vyískáte.*“¹⁸⁴

¹⁸¹ Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/kontakt/>>.

¹⁸² Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/koncepce/>>.

¹⁸³ Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/pivo/>>.

¹⁸⁴ Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/forum2010/index.php>>.

Hra neměla příliš silný příběh, jednalo se spíše o několik dílčích epizod z mafiánského prostředí, který byly zakončeny zajištěním hlavního mafiánského bosse. Můžeme konstatovat, že v průběhu hry byl důraz kladen spíše na aktivity a interakci hráčů, než na silné prožívání příběhu. Hlavním inspiračním zdrojem byla italská mafie, proto se ve hře objevilo několik termínů z italštiny (*dirretore* – ředitel, *compagnie* – podnik).

7.2 Organizace hry a časový rámec

Hráči byli rovnoměrně rozděleni do jednotlivých compagní. V každé compagnii se kromě jejího ředitele (*dirretora*) účastnilo hry dalších 11 hráčů. Hra proběhla v termínu 8. -16. listopadu 2010 a trvala tedy celkem devět dnů. Vzhledem k velké náročnosti příprav se podobná hra na podzim roku 2011 neuskutečnila. Během prvního večera proběhl úvodní sraz jednotlivých compagní spojený s výkladem pravidel, platbou účastnického poplatku, vzájemným předáním kontaktů a nastavením komunikační a organizační struktury ve skupinách. Úvodnímu srazu ještě předcházela povinná registrace hráčů na herním fóru hry.

V dalších sedmi dnech probíhala hlavní část hry. V této hlavní části se jednotlivé skupiny účastnily celkem tří velkých večerních her a měly možnost se zapojit do více než dvaceti drobných her – takzvaných přivýdělků. Oba tyto herní principy vysvětlíme dále v textu. Během hlavní části hry měly podniky možnost získávat a směňovat suroviny a tím ovlivnit celkové pořadí hry. Poslední herní den už nebyla výdělečná činnost možná. V průběhu posledního dne se uskutečnila závěrečná hra, která přivedla všechny účastníky dohromady a namísto soupeření mezi jednotlivými podniky kladla důraz na jejich spolupráci. Po této hře se konal závěrečný sraz v centru Prahy spojený s vyhlášením výsledků, vyplňováním dotazníků ohledně hry a společenskou afterparty. Všechny velké hry a důležité aktivity se konaly mimo víkendové dny, aby hra účastníkům nezaplnila celý víkend. Nicméně i v průběhu víkendů bylo možné zapojit se do menších přivýdělků. Celkově byla hra velice intenzivní, neboť kromě velkých her a několika přivýdělků denně bylo potřeba věnovat pozornost také obchodu s jinými compagniemi, odevzdávání surovin do pokladny a případným loupežím surovin od jiných skupin.

7.3 Základní herní principy a pravidla hry

V této části vysvětlíme fungování hlavních herních principů. Podíváme se na velké večerní hry, přivýdělký, obchod a loupeže surovin a fungování herního fóra. Věříme, že tímto popisem konkrétních aktivit přiblížíme dosud poněkud nejasný obsah městských her širší veřejnosti.

Velké večerní hry

Ve velkých hrách proti sobě vždy stály dva podniky a podle výsledků ve hře mezi ně byla rozdělena celková odměna. V některých hrách šlo o přímý souboj dvou týmů, v jiných týmy pouze soutěžily o to, kdo dorazí do cíle jako první a získá větší podíl na výhře. Systém setkávání týmů byl nastaven tak, aby se v každé hře střetly různé týmy. Večerní hry probíhaly na třech různých lokalitách v Praze. Hra *Blázinecká* se odehrávala v areálu Psychiatrické léčebny Praha v Bohnicích. Pro její dokončení bylo nutné vyluštit několik šifer a splnit týmové úkoly zadávané herními postavami v různých částech areálu léčebny. Závěrečné zadání spočívalo v nalezení mnoha různých objektů podle fotografií. Vítězil tým, který na cílové stanoviště dorazil jako první. Během této hry bylo také možné podle mapy hledat v areálu ukryté suroviny. Účastníci tuto hru hodnotili jako nejslabší z velkých večerních her. Jednalo se o dobrý nápad, ale bohužel jeho provedení nebylo příliš přesvědčivé vzhledem k nejasnostem v zadání aktivit a poněkud zmateným herním postavám.

Druhá hra jménem *Černý trh* se odehrávala v pražském metru. Úkolem bylo odhalit tři pašeráky alkoholu a pomocí směnného obchodu od nich získat co největší množství alkoholických nápojů. Alkoholické nápoje nebyly reálné, jednalo se pouze o papírové kartičky s jejich názvy. Pašeráci alkoholu byli pro snazší rozpoznání v davu oblečení v kostýmech a všichni se skrývali v tunelech přestupních stanic metra. Týmy proti sobě mohly bojovat pomocí kartiček s čísly. Pro úspěch ve hře ale souboje mezi týmy nebyly nutné a v některých případech k nim vůbec nedošlo. Po odhalení principu směny a zjištění směnných kurzů týmy zjistily, že pro získání co nejvyššího počtu bodů stačí pohybovat se stále dokola mezi stanicemi Muzeum, Florenc a Můstek. Týmům byly po hře uděleny body podle počtu nasbíraných karet alkoholu.

Poslední velká hra *Bitva na Vítkově* se odehrála na vrcholu Vítkov v místním parku. Jednalo se o klasickou bojovou hru dvou týmů. Cílem bylo ovládnout a co

nejdéle udržet čtyři kontrolní body. Na každém kontrolním bodu byl jeden z organizátorů, který dohlížel na dodržování pravidel a měřil získaný čas. Kontrolní bod vždy ovládal ten tým, který u něj měl živého hráče. Hráči mezi sebou bojovali pomocí měkkých míčků přivázaných na gumové šňůře. Kdo byl míčkem zasažen, musel se dojít oživit na určené místo. Vzhledem k tomu, že oživovací stanoviště se nacházelo pod kopcem, jednalo se o fyzicky nejnáročnější z večerních her. Na konci hry byly sečteny časy, po které jednotlivé týmy držely kontrolní body a podle toho byly rozděleny suroviny. Jednalo se o jedinou hru, při které proti sobě týmy přímo bojovaly. Tato hra byla účastníky nejlépe hodnocena, zejména proto, že se jednalo o akční a napínavý zážitek.

Přivýdělky

Přivýdělky byly zcela jednoznačně nejpestřejší součástí hry. V jejím průběhu bylo na herním fóru zveřejněno celkem 22 různých přivýdělků. Jednalo se o krátké hry nebo šifrovací úkoly. Jejich zadání bylo zašifrované nebo ukryté v hádance či básničce. Příklady zadání přivýdělků uvádíme v příloze 2. Jakmile se týmu podařilo rozluštit umístění přivýdělku, musel na toto místo co nejrychleji vyslat svého zástupce. Toho na místě čekaly buď další úkoly a postupové body, nebo rovnou odměna ve formě herních surovin. U přivýdělků byla rozhodující rychlost jejich nalezení, první tým totiž získal vyšší odměnu než tým druhý nebo třetí. Na poslední dva týmy už suroviny většinou nezbyly. Protože přivýdělky se na herním fóru objevovaly bez předchozího ohlášení, bylo nutné, aby fórum někdo z týmu neustále sledoval. Některé týmy si k tomuto účelu zřídily jakýsi časový plán sledování fóra, aby byly neustále informovány o nových možnostech přivýdělku.

Přivýdělky byly velice různorodé. Někdy stačilo poznat místo na fotografii a být na něm co nejdříve. Jindy ukrývala místo skryše jednoduchá šifra anebo bylo potřeba vyluštit několik šifer a projít při tom mnoho míst po celé Praze. Některé úkoly přímo vyzývaly ke kolektivnímu řešení. Zadání jednoho z přivýdělků *Schody do nebe* vyžadovalo návštěvu přibližně 20 míst v Praze a počítání schodů na těchto místech. Část z těchto informací bylo možné zjistit pomocí internetu například z publikovaných fotografií, Wikipedie nebo aplikace Google Street View.¹⁸⁵

¹⁸⁵ Aplikace poskytující uživatelům možnost virtuálně procházet ulicemi měst a vidět fasády domů, výlohy restaurací a další objekty, tak jak by je viděl chodec na stejném místě. Dostupná jako součást mapové aplikace Google Maps na <http://maps.google.com>

Vítězný tým v tomto případě spojil využití internetu s vysláním několika účastníků do terénu a vyřešil úkol během několika hodin.

Mezi přívýdělkou patřily také krátké společenské hry, například karetní turnaj nebo hra petangue mezi jednotlivými týmy. Dalším zajímavým prvkem bylo hledání konkrétní osoby. Po rozluštění krátké hádanky dostaly týmy informace o určité osobě, kterou bylo nutné vyhledat a předat jí drobný pamlsek. Tato osoba poté vydala úspěšným hráčům odměnu. Tím se hra přiblížila *Mafii*, která také spočívá ve vyhledávání osob ve městě. V jednom z přívýdělků byly použity QR kódy obdobným způsobem jako ve výše zmiňované hře *Lovecká sezóna*. Aplikací šifrovaných zadání a důrazem na kolektivní řešení se hra podobala městským šifrovacím hrám. I z důvodu použití různých prvků z jiných městských her považujeme Compagnii za nejkomplexnější projekt současné městské hry v ČR.

Suroviny

Je na čase, abychom vysvětlili herní mechanismus získávání surovin. Za velké hry i drobné přívýdělkou dostávaly jednotlivé compagnie herní suroviny. V souladu s rozdělením hráčů do skupin se jednalo o pivo, víno, tabák, diamanty, mikročipy a lehké ženy. Všechny tyto suroviny byly symbolicky reprezentovány drobnými předměty (pivo zátkami od piva, mikročipy starými CD disky). Hlavním cílem podniků bylo získat co největší množství vlastní suroviny a tu pak odevzdat v centrálním herním bodě.

Komplikace spočívala v tom, že týmy za velké hry nedostávaly vlastní suroviny ale suroviny soupeřů. Za odevzdání cizí suroviny náležela mnohem nižší odměna, tím byly týmy motivovány k vzájemnému obchodu, k němuž naváděly i informace o hře: „*Můžete je (cizí suroviny) sami pustit na černý trh ve svém obchodě, ale získáte z nich pouze třetinový obnos oproti surovině své. Proto je výhodné suroviny směnit – jiné compagnie budou mít nejspíše i vaše suroviny, které ochotně vymění. Na jakých kurzech se dohodnete, a kde se setkáte, je na vás...*“¹⁸⁶

Důležitou součástí hry proto byl i vzájemný obchod. Obchodování probíhalo zcela v režii hráčů, většinou ho zajišťovali šéfové jednotlivých podniků nebo jejich zástupci. Obchody byly domlouvány přes herní fórum nebo pomocí mobilních

¹⁸⁶ *Compagnie 2010* [online]. 2010 [cit. 2011-11-03]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/pravidla/>>.

telefonů, část výměn se odehrávala i bezprostředně po hrách a na místě odevzdání surovin. Vzájemný obchod nutil hráče k setkání s protihráči z jiných týmů a nabízel také vítané příležitosti ke krádežím surovin.

K přenosu surovin se vázala důležitá součást pravidel. „*Suroviny je zapotřebí vždy převážet ve speciálně označeném kufříku. Kufříkem je myšlen pro účely hry buď kufr o rozměrech minimálně A4 nebo taška přes rameno odpovídající velikosti.... V případě, že v kufru máte suroviny, je nutné ho nápadně označit stužkou a nosit nezakrytý (tedy v žádném případě ne schovaný v batohu). Kufřík prázdný naopak nesmí být ostužkován.*“¹⁸⁷ V pražských ulicích se tedy v době konání hry pohyboval jistý počet lidí s kufříky vybavenými barevnou stužkou. Tito přepravci surovin se museli mít neustále na pozoru, protože suroviny bylo možné hráči ukrást. Krádeže probíhaly připevněním kolíčku na část oděvu hráče se surovinami. Ten si kolíčku nesměl všimnout a po pěti vteřinách přišel o část surovin, které musel odevzdat úspěšnému lupiči. Krádež surovin patřila k nejjednoduššímu způsobu, jak suroviny získat, nicméně její provedení bylo poměrně složité, vzhledem k tomu, že se hráči s protihráči nesetkávali pravidelně. Hráči se surovinami v kufříku také dávali pozor na případné lupiče a úspěšná krádež tak většinou byla způsobena nepozorností okradeného hráče.

K získání bodů bylo nutné suroviny odevzdat do trezoru, který se nacházel v kavárně Unijazz v ulici Jindřišská v centru Prahy. Kavárna se tak stala přirozeným společenským centrem hry a často byla hráči navštěvována po večerních hrách. Vzhledem k její funkci se okolí kavárny stalo častým místem nejen obchodů mezi týmy, ale i herních krádeží surovin nebo alespoň pokusů o ně.

¹⁸⁷ ibid

Herní fórum

Důležitou součástí hry bylo herní fórum.¹⁸⁸ Na něm probíhala největší část diskuze mezi hráči navzájem a také mezi hráči a organizátory. Přes herní fórum byly vyhlašovány všechny drobné přivýdělký a také informace o velkých hrách. Na fóru bylo častým tématem upřesňování detailů pravidel, které se odehrávalo jak mezi samotnými hráči, tak mezi hráči a organizátory. Ke konci hry se na něm vyskytovaly pochvalné ohlasy, ale také kritické příspěvky ohledně některých částí hry nebo jejího celkového konceptu. Součástí fóra byla také vlákna pro popis zajímavých zážitků ze hry a nezávaznou diskuzi. Každý podnik měl vlastní uzavřenou část fóra pro interní zprávy. Celkem bylo na fóru publikováno přes 2400 příspěvků a neaktivnější uživatelé zveřejnili přes 100 příspěvků.¹⁸⁹ Herní fórum je stále v provozu, ale nové příspěvky se na něm již neobjevují.

7.4 Využití městského prostředí

Hra během svého průběhu intenzivně těžila z městského prostředí. Mezi hlavními využitými prvky lze jmenovat pražskou MHD, telefonní budky a městské parky. Všechny tyto prostory byly používány v plném městském provozu, pro hru nebyl proveden žádný formální zábor veřejného prostoru. Můžeme s jistotou konstatovat, že další uživatelé veřejného prostoru nebyli na svých právech účastníky hry omezeni. Pokud byly svědky herního jednání, bylo pro ně spíše zdrojem pobavení než pohoršení.

Velká hra *Černý trh* se celá odehrávala v pražském metru. Účastníci pro svoji přepravu využívali linky metra a obchod s překupníky se odehrával v přestupních tunelech stanic Florenc, Můstek a Muzeum. V pravidlech hry bylo dokonce zakázáno opustit přepravní prostor metra a povinným vybavením na hru byl časový kupon nebo alespoň jízdenky na dvě hodiny hry. Domácí stanoviště týmů se nacházela na Hlavním nádraží a Náměstí Republiky, rovněž v prostoru stanic metra. Zajímavým způsobem byla hromadná doprava využita při přivýdělku *Tranviere* (viz příloha 2). Úkolem bylo najít jednu konkrétní řidičku tramvaje a během pobytu

¹⁸⁸ Toto fórum je stále dostupné, ale přístup k němu mají pouze registrovaní uživatelé. V případě zájmu o jeho návštěvu je možné oslovit autory hry s žádostí o přihlašovací údaje. Adresa fóra je <http://compagnie.podsveti.cz/forum2010/index.php>

¹⁸⁹ Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/forum2010/index.php>>.

tramvaje v zastávce ji oslovit smluveným heslem. Autor tohoto textu na několika zastávkách pečlivě prohlížel řidiče tramvají a snažil se zjistit, kdy se objeví hledaná osoba (nutno dodat, že toto pátrání bylo kvůli neznalosti směn řidičů tramvají a jejich nástupních míst úspěšné až druhý den).

Dalším častým prvkem bylo využití městských parků a podobných veřejně přístupných areálů. Velké hry se odehrávaly na Vítkově poblíž sochy Jana Žižky nebo v areálu psychiatrické léčebny Bohnice. V obou případech se celé hry odehrávaly v těchto prostorech. Městské parky byly autory zvoleny pro absenci automobilové dopravy v daných oblastech, volnější řád užívání jednotlivých areálů a dostatečný prostor vhodný pro hry. Pokud by se souboje gumovými míčky odehrávaly na Václavském náměstí, mohla by reakce přihlížejících být méně shovívavá a zcela jistě by došlo k omezení dalších účastníků prostoru, nehledě na nebezpečnost takové hry v blízkosti automobilové dopravy.

Na podobných místech byly často ukryty i přívýdělky nebo indicie k nim vedoucí. Hráči se podívali například na Petřín, do Albertovských zahrad nebo do Kunratického lesa. Kuriozitou bylo umístění hledané lokace na pánské záchody v budově Matematicko-fyzikální fakulty nebo počítání schodů vedoucích do jedné z pražských čajoven. Využity byly i fotografie některých více či méně známých míst v centru Prahy. V rámci přívýdělek tak hráči hledali bronzovou sochu umístěnou na lavičce před hotelem Modrá Růže na Můstku, ale i graffiti na konci Nuselského mostu. V jednom z přívýdělek organizátoři použili oblíbený trik z městských šifrovacích her. Hráči dostali informace o místech, kde se mají ve 4:00 ráno nacházet a čekat na další zprávu. Na těchto místech nebylo nic zajímavého, jen se v blízkosti vždy nacházela telefonní budka. Ta začala přesně ve 4:00 vyzvánět a hráči po telefonu dostali instrukce, kde mají hledat schránku se surovinami.

7.5 Závěrečná hra a kolektivní inteligence

Záměrně jsme se zatím nezmiňovali o vyvrcholení celé hry. Jednalo se o velkou hru všech podniků, která začínala už v pondělí večer a pokračovala během celého úterý. V pondělí večer dostaly týmy informace o zprávě ukryté kdesi v Praze. K jejímu nalezení bylo potřeba navštívit Petřínskou rozhlednu, pomník Julia Zeyera a Vyšehrad. Další částí úkolu bylo prostřít další den ráno stůl pro snídani u McDonalds (s konvičkou s čajem, koblihou, ubrusem a vázičkou). Po

splnění těchto úkolů dostaly týmy zprávu o pohybu dvou informátorů v centru Prahy a jejich poznávacím znamením (červený šátek a zelený kabát). Informátoři se pohybovali pro každý tým na jiném místě, všechna místa se ale nacházela v centru Prahy v blízkosti Staroměstského náměstí. Od informátorů dostal každý podnik část mapy Prahy a část zašifrovaného textu. Všem týmům bylo brzy jasné, že jejich část mapy a textu k vyřešení nestačí a že bude nutné se spojit s ostatními týmy. Postupně se sešli zástupci všech týmů a nastalo intenzivní hledání vhodného místa pro spojení mapy a luštění šifer. Po krátké debatě zvítězily prostory Filozofické fakulty v Celetné 20 s přístupem k internetu, bufetem s občerstvením, volnými stoly a židlemi a možností kopírování. Celá skupina hráčů, čítající kolem 14:00 asi 30 členů se přesunula do Celetné a začala s prací. Po slepení všech částí bylo jasné, že je velmi rychle potřeba vyluštit 25 šifer a navštívit odpovídající počet míst po celé Praze. Tento úkol by žádný z týmů nemohl splnit samostatně, ale pro všechny účastníky dohromady se to zdálo jako přiměřená výzva. Po vyluštění prvních lehčích šifer začali účastníci navštěvovat body na mapě. Na některých místech stačilo zjistit jednoduchou informaci, na jiných se jednalo o promyšlenější týmové úkoly. Ke hře se postupně přidávali další hráči, kteří nemohli dorazit dříve. Postupem času začínalo být zřejmé, že závěr hry se odehraje na Hlavním nádraží. Úkolem bylo zabránit imaginární záporné postavě zvané „pan E.“ v odjezdu z Prahy. Nakonec účastníci našli správné nástupiště a čas odjezdu vlaku, který měl pana E. dostat pryč z České republiky a všichni společně vyrazili na Hlavní nádraží. Zde se účastníci nenápadně rozmístili kolem inkriminovaného nástupiště a přístupových cest a jejich početné skupině, kolem 18:30 čítající již téměř 50 členů, se podařilo pana E. zajistit a zdárně tak dokončit hru. Následovala afterparty s vyhlášením výsledků a sběrem zpětné vazby pro organizátory.

Výše uvedená hra je dobrým případem využití kolektivní inteligence hráčů pro řešení složitého problému (vyluštění velkého počtu šifer a současná návštěva mnoha míst v Praze). Podle všech dostupných informací se jedná ve světě českých městských her o unikátní výskyt podobného způsobu zadání úkolu a jeho řešení. Činnost hráčů hry *Compagnie* můžeme přirovnat k práci uživatelů fóra Cloudmakers při řešení hry The Beast v roce 2001.

7.6 Poznatky z průběhu hry

V této části uplatníme poznatky ze zúčastněného pozorování hry a pokusíme se zanalyzovat její průběh z pohledu hráče. V průběhu hry se ukázaly značné rozdíly ve složení a fungování jednotlivých týmů. Zejména aktivita jednotlivých hráčů byla klíčová pro úspěch týmu. Aktivita zde spočívala v ochotě pohybovat se v různých denních i nočních hodinách po Praze a plnit zadané úkoly. Aktivita hráčů byla důležitá ve velkých hrách i v přivýdělcích. Ve velkých hrách, zejména v *Bitvě na Vítkově*, měly jasnou výhodu týmy s větším počtem přítomných hráčů, které obvykle v souboji zvítězily. Časy a místa konání velkých her byly předem oznámeny a záleželo tedy na hráčích, zda si udělají čas a podpoří svůj tým nebo ne.

U přivýdělků byla situace jiná, protože přivýdělky se objevovaly průběžně. Aby se o nich hráči dozvěděli, museli mít přístup na internet, nebo tuto informaci dostat od jiného člena týmu. V případě přivýdělků měli jasnou výhodu vysokoškoláci nad středoškoláky vzhledem k flexibilnímu rozvrhu, nepovinným přednáškám a také častějšímu pobytu v centru města. Většina přivýdělků, přesněji 13 z 22, byla vyhlášena ve všední den mezi 6:00 a 14:00 a středoškoláci s povinnou školní docházkou a rozvrhem čítajícím alespoň šest hodin denně se jich nemohli okamžitě zúčastnit. Zvýhodněny tak byly týmy s vyšším podílem vysokoškoláků.

Ve hře se objevili hráči, kteří se účastnili všech velkých her a mnoha přivýdělků, ale také hráči, kteří nebyli vidět téměř nikde a svůj tým tak oslabili. Někteří dokonce dorazili pouze na úvodní sraz a pak se již nikdy neukázali. Rozdílné fungování týmů bylo patrné již na úvodních srazích. Úvodní sraz každého podniku se konal na jiném místě. Podnik Pivo celkem logicky organizoval sraz v hospodě, naopak tým Night Clubs se setkal v opuštěném podkroví činžovního domu. Rozdílná aktivita týmů se projevila v konečných výsledcích hry. Vítězný tým Pivo získal celkem 407 000 bodů a poslední tým Doutníky pouze 252 000 bodů.¹⁹⁰

V průběhu hry byl kladen důraz na společné setkávání hráčů (úvodní sraz, mechanismus obchodu se surovinami, společná setkání v Unijazzu po večerních hrách, závěrečná afterparty) a hru tak můžeme označit za silně společenskou. Některé z týmů se setkávaly i po skončení hry a vytvořily informační webové

¹⁹⁰ *Compagnie* [online]. 2010 [cit. 2011-11-04]. Dostupné z WWW: <<http://compagnie.podsveti.cz/podniky/>>.

stránky,¹⁹¹ mailingové skupiny a jiné formy online sdílení informací. Časté bylo využití e-mailů, mobilních telefonů a internetových komunikátorů pro domluvu hráčů v týmu.

7.7 Dotazníkové šetření

Po závěrečné hře se konala slavnostní afterparty s vyhlášením výsledků. Na jejím začátku byl všem přítomným hráčům předán dotazník (Příloha 3 této práce). Tento dotazník byl vytvořen organizátory hry, a proto obsahuje zejména položky týkající se spokojenosti hráčů s jednotlivými aspekty hry, hodnocení aktivit a nápady na zlepšení hry do budoucna. Dotazník byl psán neformálním jazykem (např. otázka „*Zlanařil jsi do hry někoho?*“) a jeho grafická forma byla poněkud nepřehledná. Respondenti si také stěžovali na jeho přílišnou délku. Bohužel byla většina otázek v dotazníku otevřená a tím pádem obtížně kvantifikovatelná. Na druhou stranu ale tyto otevřené otázky poskytly přesnější zpětnou vazbu organizátorům hry. Vyplňování dotazníků probíhalo v neformální atmosféře pražské restaurace a odehrávalo se bezprostředně po skončení závěrečné hry, účastníci tedy měli herní zážitky ještě v čerstvé paměti. Tento fakt pravděpodobně pozitivně ovlivnil hodnocení hry hráči, což ale není pro účely naší práce příliš podstatné. Za vyplnění dotazníku byli hráči odměněni drobnou sladkou odměnou. Celkově bylo získáno 57 dotazníků, otazník vyplnili téměř všichni účastníci hry přítomní na závěrečné afterparty. Celé hry se účastnilo 73 hráčů, dotazník se podařilo získat od 78% z nich. Návratnost dotazníku tedy můžeme označit za velmi vysokou, což odpovídá atmosféře po skončení hry a motivaci hráčů vyjádřit se ke hře a pomoci ji tak vylepšit. Data z dotazníků byla následně zpracována autorem této práce ve spolupráci s organizátory hry. Organizátorům byla poté prezentována základní analýza dat a zajímavá zjištění z ní plynoucí. Prezentace se zaměřila na hodnocení hry hráči a byla podána ústní formou, proto ji zde nemůžeme uvést. Získaná data budeme analyzovat v následující části práce.

¹⁹¹ viz například <http://www.nocnipalky.ic.cz/>

7.8 Informace o hráčích Compagnie 2010

V této části vycházíme z dat získaných z dotazníků vyplněných samotnými hráči. Pokud není uvedeno jinak, při výzkumu hráčů hry *Compagnie* vycházíme z N=57, což odpovídá počtu získaných dotazníků. Pokusíme se odpovědět na několik základních otázek: Kdo podobné hry hraje? Proč je hraje? Co mu podobné hry mohou přinést? Vzhledem k otevřenosti většiny otázek budeme kvantifikovat pouze taková data, která jsou k tomu vhodná, a bude se jednat zejména o sociodemografické údaje.¹⁹² Provedeme také srovnání dat získaných ze hry *Compagnie* 2010 s daty z výzkumu Jana Vojtíška,¹⁹³ zahrnujícího hráče hry *Mafie* 2009 a 2010 od stejné skupiny organizátorů. Musíme zde zdůraznit rozdíl mezi oběma výzkumy. V případě *Compagnie* probíhal sběr dotazníků po skončení hry, odpovědi hráčů tedy byly ovlivněny jejich spokojeností při hře. Naopak v případě *Mafie* probíhal sběr dat při úvodním srazu před zahájením hry.¹⁹⁴

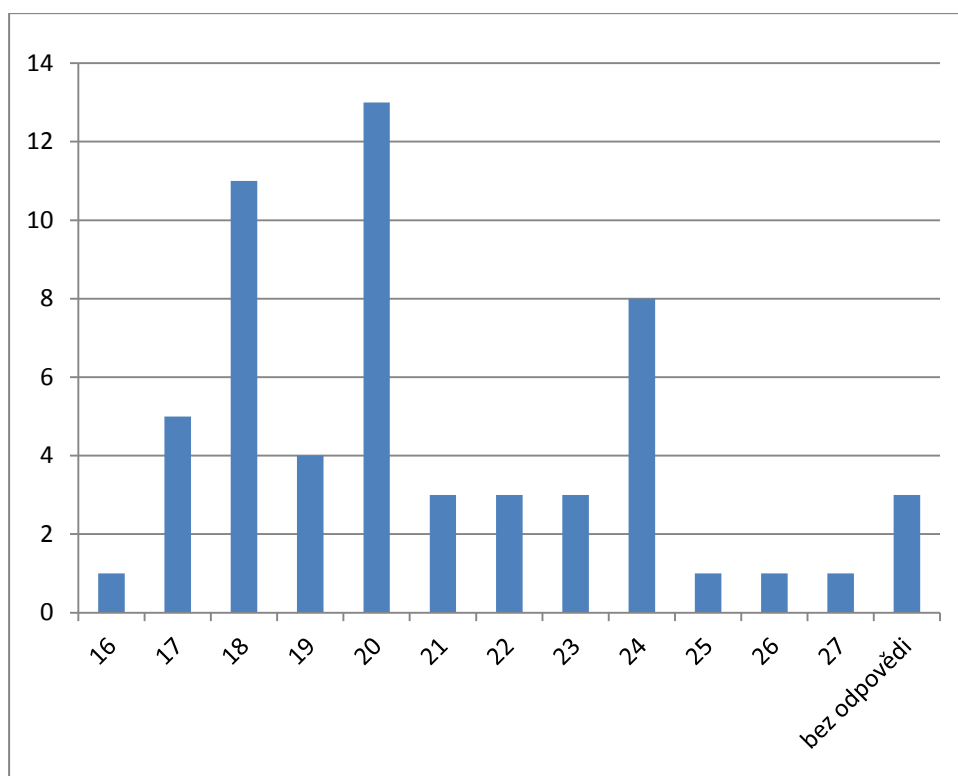
Kdo podobné hry hraje? Sociodemografické údaje hráčů

Hry *Compagnie* se zúčastnilo výrazně více mužů než žen. Mužů bylo celkem 37 (65%), žen pouze 20 (35%). Účastníci se rekrutují převážně z řad studentů, studujících mezi nimi bylo celých 95%. Nejvíce zastoupenou skupinou byly vysokoškoláci tvořící 54% všech účastníků, následovaní studenty středních škol s 37%. Hry se zúčastnili také 2 studenti VOŠ, 1 nezaměstnaný a 1 pracující. Většina respondentů (61%) nevyplnila konkrétní název školy, nejčastější odpovědí bylo studium na ČVUT u 6 respondentů. Tato absence odpovědí je pravděpodobně způsobena nejasnou formulací v dotazníku, kde se jedna otázka zároveň ptá na studium a pracovní aktivitu studenta a z její formulace není jisté, jestli má respondent konkretizovat název školy nebo název zaměstnavatele. Věk účastníků zobrazujeme v Grafu 1:

¹⁹² Kvantifikace dat je pochopitelně smysluplnější u věku účastníků než u otázky „Jak se ti líbila *Compagnie* jako celek?”

¹⁹³ VOJTÍŠEK, Jan. *Pražská Mafie: případová studie městské hry*. Praha, 2010. 46 s. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd.

¹⁹⁴ *ibid.*



Graf 1 – Věkové rozložení účastníků hry *Compagnie* 2010

Z grafu vidíme, že nejčastější věk účastníků byl 20 a 18 let. Hry se účastnili hráči ve věku od 16 do 27 let, jedná se tedy o skupinu věkově velice homogenní. V souvislosti s tím stojí za zmínku, že pro hráče nebyla stanovena organizátory žádná věková hranice. Zajímavé jsou výpadky v určitých věkových kategoriích. Těm se budeme věnovat v analýze dat. Průměrný věk účastníků byl 20,4 let.

Srovnání s výsledky z Mafie 2009 a 2010 a analýza dat

V případě hry *Mafie* také převažují muži nad ženami (56 ku 44 procentům)¹⁹⁵, ale u *Compagnie* je rozdíl podstatně vyšší. Ve hře *Mafie* převažují mladší účastníci ze středních škol. V roce 2009 bylo mezi účastníky 58% středoškoláků a 39% vysokoškoláků, v roce 2010 se jednalo o 51% středoškoláků a 47% vysokoškoláků. Věkový průměr hráčů *Mafie* byl v roce 2009 19,3 let a v roce 2010 19,8 let.¹⁹⁶ Pro srovnání průměrného věku účastníků je důležité připomenout, že hra *Compagnie* se konala přibližně 8 měsíců po hře *Mafie*. Na základě těchto údajů můžeme konstatovat, že průměrný věk hráčů městských her se postupně zvyšuje. Způsobuje

¹⁹⁵ ibid.

¹⁹⁶ všechny údaje ze hry *Mafie* 2009 a 2010 uvádíme podle Vojtíška 2010

to pravděpodobně fakt, že podobná skupina lidí hraje městské hry pravidelně, a proto se v novějších výzkumech objevuje její vyšší průměrný věk. Podobně bychom mohli vysvětlit rozdíl v zastoupení středoškoláků a vysokoškoláků. Podíl vysokoškoláků opět stoupá úměrně se zvyšujícím se věkem hráčů.

V případě hry *Compagnie* je zajímavé sledovat výpadky ve věku účastníků. Nejčastějšími kategoriemi jsou 18 a 20 let, ale účastníci devatenáctiletí byli pouze 4. Podobně účastníků ve věku 24 let je podstatně více, než účastníků v kategoriích 21, 22 nebo 23 let. Tyto odchylky by mohly být způsobeny poměrně malým počtem získaných dotazníků. Domníváme se ale, že vysvětlení může souviset se studijními cykly účastníků. Tím by bylo možné vysvětlit nízký počet účastníků ve věku 19 let, kteří se v tomto věku připravují na maturitní zkoušky, nebo studují v prvním ročníku vysoké školy a mají tedy méně volného času. Nemůže nás překvapit fakt, že naprostá většina hráčů jsou studenti. Hra už od začátku zmiňovala potřebu intenzivního zapojení hráčů a pro člověka pracujícího na plný úvazek by účast ve hře byla značně obtížná.

Proč hráči podobné hry hrají?

Nejdříve musíme zmínit, jak se informace o hře k hráčům dostávají. Skupina Podsvětí má k dispozici poměrně rozsáhlý e-mailový adresář účastníků minulých akcí, kterým posílá pozvánky na nové hry. Velká část účastníků se tak o hře dozvěděla díky této pozvánce. Další skupina se o hře dozvěděla od účastníků minulých her osobně nebo na Facebooku. Poslední často zmiňovanou odpovědí byla informace o hře přímo od jejích organizátorů.

K motivaci k účasti ve hře byly nejčastěji zmiňovány tři hlavní údaje. Prvním z nich bylo, že hráči se hry účastnili pro zábavu. Druhým z nich byla obliba her od Podsvětí a příjemné zážitky z minulých her. Třetím faktorem byla chuť seznámit se s novými lidmi a nalézt mezi nimi nové přátele. Spokojenost s minulými hrami Podsvětí ilustruje také fakt, že celých 81% hráčů se již v minulosti hry od stejných organizátorů zúčastnilo. Nováčci tvořili pouze 19% účastníků. V této charakteristice vidíme velký rozdíl oproti výsledkům z výzkumu *Mafie*. U *Mafie* tvoří každoročně 60-70% účastníků noví hráči. Můžeme tedy říci, že *Compagnii* si zvolili převážně zkušenější hráči, zatímco u *Mafie* je velký podíl nováčků. To může být způsobeno tím, že hra *Compagnie* klade na hráče vyšší časové, ale i sociální (spolupráce

v týmu, společný postup) nároky. Při srovnání s výzkumem hráčů *Mafie* v letech 2009 a 2010 můžeme konstatovat, že výsledky jsou velice podobné. Hráči *Mafie* se o hře dozvěděli obdobnými informačními kanály jako hráči *Compagnie* a také jejich motivace k účasti byla podobná.

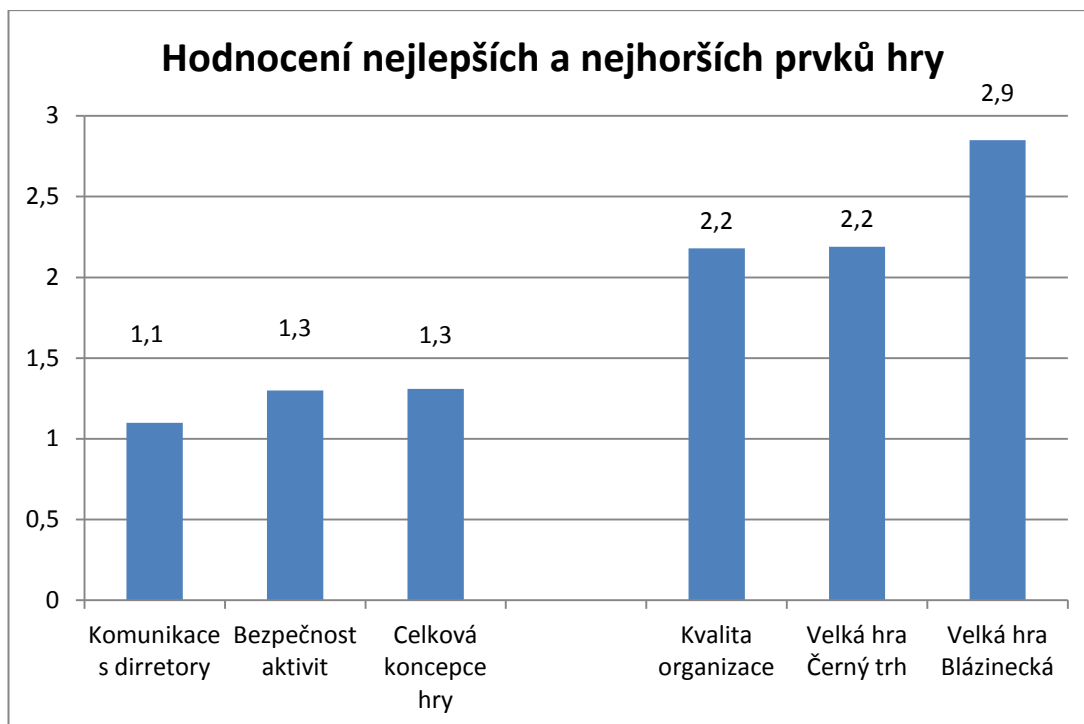
Co můžou podobné hry hráčům nabídnout?

Zajímavé jsou odpovědi na otázku, co hráčům hra dala nebo vzala. Hráči jako klady hry uvádí seznámení s novými lidmi, zábavu a lepší poznání Prahy. Můžeme tedy říci, že tyto odpovědi odpovídají tomu, s čím hráči do hry vstupovali, a že hra splnila jejich očekávání. Tento dojem potvrzuje také fakt, že celých 91% hráčů by se stejné hry zúčastnilo znovu.¹⁹⁷ Hráči nejčastěji uvádějí, že kvůli hře museli omezit svoje volnočasové aktivity, účast ve školní výuce a spánek. Stručně řečeno je tedy hra připravila zejména o čas, což bylo vzhledem k charakteristice hry předpokládatelné. V tomto případě nemůžeme data srovnávat s údaji ze hry *Mafie*, neboť při ní byl výzkum prováděn před začátkem hry.

Hodnocení hry hráči

Nyní se podíváme na hodnocení jednotlivých aspektů hry hráči. Celkově byla hra hodnocena velmi kladně, na pětibodové škále 1-5 (hodnocení jako ve škole) se většina výsledků pohybovala v rozsahu 1,5 až 2,0. Všechny výsledky byly v intervalu 1,1 – 2,9. Nejlépe a také nejhůře hodnocené prvky hry uvádíme v Grafu 2:

¹⁹⁷ V tomto případě se bohužel jednalo o otevřenou otázku a bylo obtížnější data kvantifikovat. K odpovědi ANO jsou přiřazeny i odpovědi s různým stupněm váhavosti (určitě ano, spíše ano,...)



Graf 2 – Hodnocení nejlepších a nejhorších prvků hry

Z grafu je patrné, že nejlépe byla hodnocena komunikace ze strany ředitelů jednotlivých podniků, bezpečnost aktivit a celková koncepce. Naopak nejhorší hodnocení dostaly dvě velké hry *Černý trh* a *Blázinecká* a s tím související kategorie Kvalita organizace. V doplňujících komentářích k nejhůře hodnoceným aspektům hry hráči nejčastěji uváděli zmatky v pravidlech, nedotažení konceptu hry a chyby organizátorů. K výše uvedenému grafu musíme uvést poznámku, že podle našeho názoru je obtížné objektivně srovnávat jednotlivé večerní hry s abstraktními prvky jako například Celková koncepce hry. Obecně ale můžeme konstatovat, že hra *Compagnie 2010* splnila očekávání hráčů a její hodnocení bylo převážně pozitivní. Opět nemůžeme provést srovnání se hrou *Mafie*, protože pro ni tyto údaje nejsou dostupné, toto srovnání by ani vzhledem k odlišnému charakteru obou her nebylo příliš vhodné.

8 Závěr

Městské hry jsou nově se šířící fenomén trávení volného času, jehož popularita v poslední době setrvale roste. Vznikají nové hry a tyto hry se také šíří do menších českých měst. Spolu s rostoucím počtem hráčů mezi nimi vznikají komunitní a společenské vazby, což lze nejlépe pozorovat na případu městských šifrovacích her. O městské hry se v současné době začíná zajímat také česká veřejnost a média s celospolečenským dosahem (celostátní televize, hlavní tištěné deníky). Lze proto předpokládat, že městské hry se v budoucnosti stanou běžnou alternativou trávení volného času. Vzhledem k jejich charakteru je toto tvrzení platné zejména pro mladé lidi ve věku mezi 15 a 30 lety. Kořeny městských her sahají do druhé poloviny tohoto století a za zemi jejich vzniku můžeme s největší pravděpodobností označit USA. Městské hry vycházejí z klasické herní teorie představované Johanem Huizingou a Rogerem Cailloisem, ale zároveň popírají různá omezení těmito autory stanovená. Patří tak jednoznačně mezi hry pervazivní. Východiska městských her můžeme hledat mezi hrami s hraním rolí a specifickými funkcemi městského prostředí. K rozvoji městských her podstatným způsobem přispělo rozšíření moderních komunikačních technologií, zejména mobilních telefonů a internetu.

Přestože se jedná o fenomén, který se rozšířil nedávno, jeho teorie je zejména zahraničními autory detailně rozpracována. První náznaky teoretického zkoumání městských her můžeme pozorovat i v České republice, ale jedná se zatím zejména o bakalářské a diplomové práce. Současná realita městských her v České republice je velice pestrá. Mnoho dalších aktivit částečně splňuje naši definici městských her a nachází se tak na pomezí tohoto fenoménu. Mezi hlavní kategorie městských her můžeme zařadit městské šifrovací hry, drobné městské hry a hry na principu *Circle of Death*. Rozrůstají se možnosti reklamního i výdělečného využití městských her a tento trend bude pravděpodobně v budoucnosti ještě silnější. Mezi nejzajímavější městské hry, které v České republice proběhly, patří projekt *Compagnie* z dílny pražské skupiny Podsvětí. Při ní se více než 70 hráčů podílelo na intenzivní hře, která v průběhu devíti dnů kreativně využívala prostředí Prahy a její infrastruktury. Z výzkumu provedeného během hry vyplynulo, že většinu účastníků tvořili mladí lidé mezi 16 a 27 lety. Jedná se převážně o studenty a nad ženami převažují muži.

Přestože organizátory zůstávají zejména neziskové organizace a neformální sdružení jednotlivců, kvalita her je často na velmi vysoké úrovni.,

Věříme, že naše práce na obstojné úrovni splnila všechny v úvodu stanovené cíle. Zajisté se podařilo přiblížit téma odborné sociologické veřejnosti a rozšířit tak nevelkou množinu prací zabývajících se tímto fenoménem. Pomocí kombinace teoretických východisek ze sociologie města a prostoru, herní teorie a moderní teorie pervazivních her jsme dosáhli teoretického ukotvení tohoto konceptu z pohledu soudobé sociologie. Díky popisu hlavních prvků městských her jsme přiblížili jejich koncept čtenářům, kteří se s městskými hrami nikdy v minulosti nesetkali. Za důležitý prvek považujeme i popis různorodých aktivit městských her, včetně těch, které při přísné aplikaci námi připravené definice do této kategorie nespádají. Naše práce přináší ucelený popis nových aktivit odehrávajících se ve městě. Díky tomu může sloužit jako průvodce současného trávení volného času mladé generace. Velkou pozornost jsme úmyslně věnovali případové studii městské hry *Compagnie*, abychom s její pomocí ukázali různé mechanismy a aktivity obsažené v komplexní městské hře. Informace získané z dotazníků sice nemohly být vzhledem ke své povaze použity k hluboké analýze tohoto fenoménu, ale alespoň pomohly vrhnout světlo na základní údaje o účastnících městských her.

Na druhou stranu musíme konstatovat, že tato práce rozhodně není vyčerpávajícím popisem sociologické reality městských her. Zejména v oblasti začlenění městských her do struktury trávení volného času mladé generace ještě zůstává široký prostor pro další práce. Podrobnější popis by si také zasloužilo srovnání městských her s dalšími současnými fenomény trávení volného času. Městské hry také nabízejí další témata výzkumu v oblastech příbuzných vědních disciplín, například psychologie, pedagogiky nebo kulturologie. Další práce by se mohly zaměřit specificky na oblast hráčů a organizátorů her a přijít s detailnějším výzkumem, například skupina hráčů šifrovacích her není zatím příliš podrobně zmapována.

9 Použité zdroje

Pro přehlednost členíme použité zdroje do dvou skupin. V první jsou texty, které jsme použili přímo pro tvorbu práce umístěné v sekci nazvané Literatura. Druhou skupinu reprezentují odkazy na webové stránky městských her, které nabízejí další informace o námi studovaných fenoménech. Pokud ze stránek městských her citujeme, uvádíme je v obou sekcích. Všechny zde uvedené zdroje vycházejí z poznámek pod čarou, uvedených v textu práce. Pokud v práci používáme více článků ze stejného sborníku, uvádíme zde tento sborník pouze jednou. Detailní informace k jednotlivým textům ze sborníků jsou v poznámkách pod čarou. V části o městských hrách uvádíme pouze hry v naší práci zmiňované spolu s místem jejich konání a roky, kdy dané hry probíhaly.

Literatura

ARGology [online]. 2008 [cit. 2011-10-25]. What is an ARG?. Dostupné z WWW:

<http://www.argology.org/_what-is-an-arg/>.

AskYou blog [online]. 2011 [cit. 2011-11-08]. Dostupné z WWW:

<<http://blog.askyou.cz/page/2/>>.

BAKALÁŘ, Eduard; KOPSKÝ, Vojtěch . I dospělí si mohou hrát. 2. vydání.

Praha : Pressfoto, 1987. 232 s. ISBN 59-067-84.

BERNE, Eric. Jak si lidé hrají. 2. vydání Litvínov : Dialog, 1992. 200 s. ISBN 80-85194-51-X.

CAILLOIS, Roger. Hry a lidé. Praha: Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW:

<<http://compagnie.podsveti.cz/pravidla/>>.

Databáze hráčů šifrovacích her [online]. 2008 [cit. 2011-10-31]. Dostupné z

WWW: <<http://sifry.baharis.cz/statistiky-her/>>.

DOUBRAVOVÁ, Jarmila (ed.). Společenské hry. Dobrá voda : Aleš Čeněk, 2003. s. 213. ISBN 80-86473-35-X.

FINK, Eugen. Hra jako symbol světa. Praha : Český spisovatel, 1993. 272 s. ISBN 80-202-0410-5.

FINK, Eugen. Oáza štěstí. Praha : Mladá fronta, 1992. 61 s. ISBN 80-204-0224-1.

- Flashmob.cz [online]. 2009 [cit. 2011-10-26]. Dostupné z WWW:
<<http://www.flashmob.cz/>>.
- GOFFMAN, Erving. Behavior in Public Places. 4th edition. New York : The Free Press, 1963. 248 s. ISBN 0029119405.
- GOFFMAN, Erving. Encounters. Middlesex : Penguin Books, 1972. 134 s. ISBN 0140600078.
- GOTTDIENER, Mark; HUTCHINSON, Ray . The New Urban Sociology. Boulder : Westview Press, 2006. 408 s. ISBN 978-0-8133-4318-1.
- Groundspeak. Geocaching fact sheet [online], 2010 [cit. 2011-10-23]. Dostupné z WWW:
<http://www.geocaching.com/articles/Brochures/footer/FactSheet_Geocaching.pdf>.
- HANUŠ, Radek(ed.) Fenomén hry. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. s. 76. ISBN 80-244-0669-1.
- HANUŠ, Radek(ed.) Fenomén hry. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. s. 76. ISBN 80-244-0669-1.
- HANŽL, Tomáš; PELÁNEK, Radek; VÝBORNÝ, Ondřej. Šifry a hry s nimi. Praha : Portál, 2007. 198 s. ISBN 978-80-7367-196-9.
- HOLÝ, Jakub. Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí. Praha, 2005. 89 s. Bakalářská práce. Karlova univerzita, Fakulta humanitních studií.
- Hra [online]. 2011 [cit. 2011-10-29]. Dostupné z WWW:
<<http://www.hravemeste.cz/>>.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. 2. vydání Praha : Dauphin, 2000. 297 s. ISBN 80-7272-020-1.
- I love bees [online]. 2004 [cit. 2011-10-19]. Dostupné z WWW:
<<http://www.ilovebees.com>>.
- JACKSON, Steve. Killer : The Game of Assassination. third edition. Steve Jackson Games, 1992. 64 s. ISBN 1-55634-253-5.
- JIRKOVSKÝ, Jan (ed.). Game industry. Praha : D.A.M.O., 2011. 135 s. ISBN 978-80-904387-1-2.
- Kalendář šifrovacích her [online]. 2011 [cit. 2011-10-31]. Dostupné z WWW:
<http://herka.deka.cz/index.php/Kalend%C3%A1%C5%99_%C5%A1ifrovac%C3%ADch_her>.

- Laboratoř* [online]. 2005 [cit. 2011-10-28]. Dostupné z WWW:
 <<http://www.laboratory.cz/projects/606-katerina-seda-nic-tam-neni>>.
- Mad fairy [online]. 2011 [cit. 2011-10-29]. Mad Fairy o.s. Dostupné z WWW:
 <<http://www.madfairy.cz>>.
- MADANIPOUR, Ali. Public and Private Spaces of the City. New York : Routledge, 2003. 264 s. ISBN 0-415-25629-1.
- MANNING, Rachel ; LEVINE, Mark; COLLINS, Alan. The Kitty Genovese Murder and the Social Psychology of Helping [online]. 2007 [cit. 2011-11-08]. Dostupné z WWW:
 <<http://www.psych.lancs.ac.uk/people/uploads/MarkLevine20070604T095238.pdf>>.
- MCGONIGAL, Jane. This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play [online]. Melbourne : DAC, 2003 [cit. 2011-10-25]. Dostupné z WWW:
 <<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>>.
- MCGONIGAL, Jane. This might be a game [online]. 2006 [cit. 2011-10-20]. Dostupné z WWW:
 <http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal_this_might_be_a_game_sm-1.pdf>.
- McGONIGAL, Jane. Why I love bees : A Case Study in Collective Intelligence Gaming [online] 2007 [cit. 2011-10-15]. Dostupné z WWW:
 <http://www.avantgame.com/McGonigal_WhyILoveBees_Feb2007.pdf>.
- Městská hra - Anarchistický 1. Máj 2011 [online]. 2011 [cit. 2011-10-30]. Dostupné z WWW: <<http://anarchistickymaj2011.wordpress.com/mestska-hra/>>.
- MONTOLA, Markus. Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games. [online], 2005 [cit. 2011-9-28]. Dostupné z WWW:
 <<http://users.tkk.fi/~mmontola/exploringtheedge.pdf>>.
- MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. Pervasive Games : Theory and Design. Burlington : Morgan Kaufmann, 2009. 312 s. ISBN 978-0-12-374853-9.
- MUSIL, Jiří. Sociologie soudobého města. Praha : Svoboda, 1967. 320 s. ISBN 25-130-67.
- Nic tam není - Artlist [online]. 2006 [cit. 2011-10-29]. Dostupné z WWW:
 <<http://artlist.cz/?id=5385#anchor153>>.
- NOSEK, Jiří (ed.). Hra, věda a filosofie. Praha : Filosofia, 2006. 247 s. ISBN 80-7007-222-9.

- PELÁNEK, Radek (ed.). Almanach Tmou. Brno : Instruktoři Brno, 2008. 104 s.
Dostupné z WWW: <http://archiv.tmou.cz/2008/obr/tmou_almanach.pdf>.
- PETRUSEK, Miloslav. Společnosti pozdní doby. Praha : SLON, 2006. 459 s. ISBN 80-8642963-6.
- PORTEOUS, J. Douglas. Environment&Behavior. Reading : Addison-Wesley, 1977. 445 s. ISBN 0-201-05867-7.
- POSPĚCH, Pavel. Význam a normalita ve veřejném prostoru a v nákupním centru. In VACKOVÁ, Barbora; FERENČUHOVÁ, Slavomíra; GALČANOVÁ, Lucie(eds.). Československé město včera a dnes : Každodennost, reprezentace, výzkum. Červený Kostelec : Pavel Mervart, 2010. s. 281. ISBN 978-80-87378-44-1.
- SENNETT, Richard. The fall of public man. New York : Random House, 1978. 373 s. ISBN 0-394-72420-8.
- SOROCHAN, Cayley. Flash Mobs and Urban Gaming [online]. 2009 [cit. 2011-10-25]. Dostupné z WWW: <http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1319899280086~119>.
- ŠUBRT, Jiří. Dramaturgický přístup Ervinga Goffmana. In Sociologický časopis 2/2001 [online]. Praha : Sociologický ústav AV, 2001 [cit. 2011-11-15]. Dostupné z WWW: <http://sreview.soc.cas.cz/uploads/d2c620198dbbc47642609750b19634193e185d07_150_01-2SUBRT.pdf>.
- USSSP - Games - Capture the flag [online]. 1994 [cit. 2011-10-30]. Dostupné z WWW: <http://usscouts.org/games/game_cf.asp>.
- VÁGNER, Ivan. Svět postmoderních her. Jinočany : H&H, 1995. 147 s. ISBN 80-85787-75-X.
- VESELÝ, Lukáš (ed.). Rozlety : Sborník larpové konference Odraz 2010 [online]. Brno : Tempus Ludi, 2010 [cit. 2011-10-10]. Dostupné z WWW: <<http://wiki.larpy.cz/images/rozlety-e.pdf>>. ISBN 978-80-254-6721-3.
- VESELÝ, Lukáš. Srovnání psychologických aspektů her s hraním rolí virtuálně a naživo. Brno, 2006. 76 s. Diplomová práce. Masarykova Univerzita, Fakulta sociálních studií. Dostupné z WWW: <<http://fss.majesticus.cz/master/diplomka.pdf>>.

- VOJTÍŠEK, Jan. Pražská Mafie: případová studie městské hry. Praha, 2010. 46 s.
Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd.
- ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her : Hry ve městě a na vsi. Praha :
Olympia, 1988. 567 s. ISBN 27-035-88.
- ZLATOHLÁVEK, Jiří. Realita je hra. In JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry. Praha :
D.A.M.O., 2011. s. 135. ISBN 978-80-904387-1-2.
- ZLATOHLÁVEK, Jiří. Návrh IT zázemí pervazivní hry. Brno, 2010. 76 s.
Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta Informafická.
Dostupné z WWW:
<http://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=31235>.
- Ztohoven: Mediální realita + SNGLR a spol: Uff game Facebook [online]. 2009
[cit. 2011-10-28]. Dostupné z WWW:
<<http://www.facebook.com/event.php?eid=187706691408>>.

Městské hry

Assassin, Brno, 2006-2011

<http://www.assassin-brno.cz/>

Assassin, Liberec, 2008

<http://assassintul.wz.cz/assassin.html>

Bedna, Praha, 2002-2011

[http:// www.bedna.org](http://www.bedna.org)

Compagnie, Praha, 2010

<http://compagnie.podsveti.cz/>

Česko pod palcem, ČR, 2011

<http://ceskopodpalcem.cz>

Eliminátor, Příbor, 2007

http://www.eliminator.wz.cz/uvodni_strana.html

Encounter, globální hra, 2004-2011

<http://praha.en.cx/>

Exit, Brno, 2002-2011

<http://exit.gdi.cz/>

Famiglia, Praha, 2008-2009

<http://famiglia.podsveti.cz/>

Gangy Práglu, Praha, 2010-2011

<http://gangy.podsveti.cz/>

Gangy Prešporku, Bratislava, 2004 - 2011

<http://www.osobne-kakavo.sk/BbSD/>

Geocaching, globální hra, 2000-2011

<http://www.geocaching.com>

Hra, Praha, 2011

<http://www.hravemeste.cz/>

Lovecká sezóna, Praha, 2010

<http://www.lovecka-sezona.cz/>

Mafie, Praha, Brno, Ostrava, 2006-2011

<http://mafie.podsveti.cz/2011/>

Matrix, Praha, 2005-2011

<http://www.velkyvuz.cz/matrix>

Pilsassassin, Plzeň, 2007

<http://pilsassassin.wz.cz/>

Růžovej chameleon, Brno, 2011

<http://ruzovejchameleon.haluzi.net>

Stopař, Praha, 2010

<http://stopar.skarlem.cz/>

Tmou, Brno, 2000-2011

<http://www.tmou.cz>

Vlajková, Brno, 2006-2011

<http://vlajkova.orwen.org/home>

10 Přílohy

Příloha 1 – Příklady šifer ze šifrovacích her

Příloha 2 – Příklady zadání přivýdělků ve hře Compagnie 2010

Příloha 3 – Dotazník ke hře Compagnie 2010

Příloha 1 - Příklady šifer ze šifrovacích her

Oba tyto příklady pochází ze hry Tmou z roku 2010.
(<http://www.tmou.cz/2010/sifry/reseni>).

3

!TMOU 12

Štastné hodny,

přejete tmavým organizem, šifrujte dalšky nacházenců
týmu naš, vystupující musiči cestují obratem, vozidlem,
čtvrtí, celíkem, severnu mířičům cestuje sobý hnusec,
dávači týmují nápoředně taxíkovou šalinou,
lodě autobusují, nejedoucí cestují komínštit,
vpřede odzady slovují významní přenos,
směrovátoři dobrem jdou týmě milosti.



5

!TMOU 12

SN
ROAV
E
VDP K IHSLMS
EA ENNKA AZN VCRECVHK
OELR HKRUJPOMDLED VAYTSDKEYY
HTOMRHCNOARKUITEERYZLCNHNLOORES
ZTIEOZNOVDATILNTERNERAUIVYAVDEST
SAINPAAKARYOSICEGTUIENORLEJRNIEESZI
SMISAKK2JARNBKYPEUADGNMEKOHPOTOVCDTOT



Příloha 2 - Příklady zadání přivýdělků ve hře Compagnie 2010

Oba tyto příklady pochází ze hry Compagnie 2010.
(Compagnie [online]. 2010 [cit. 2011-11-02]. Dostupné z WWW:
<<http://compagnie.podsveti.cz/forum2010/index.php>>.)

Přivýdělek Tranviere

Když vám jdou po krku, poznáte, že je na čase změnit povolání. Někteří bývalí mafiáni se proto raději živí poctivou prací a nechtějí mít se svou minulostí už nic společného. Pokud se vám je podaří odhalit, pokusí se vás vyplatit! Jednou takovou je i nejmenovaná řidička pražské tramvaje...

Poznávací znamení: nápis MONIKA za předním sklem. Až bude tramvaj stát, kontaktujte její řidičku. Sdělte jí nejdříve, z kterého jste podniku. Pak je vaším úkolem říct jí krátkou, nápaditou, avšak především 'vlastnoručně' vymyšlenou básničku, kde pochválíte um, s jakým řídí svoji tramvaj. Když to zvládnete, obálka s odměnou vás jistě nemine.

PS: úterý 9. 11. odpoledne: tram. č. 4, 12:25 - 18:30

Přivýdělek Poslední poeta

Na Břevnovském hřbitově,
hrobka nad jiné se tkví.
Volající po obnově,
tvou touhu po bohatství ukojí.

Přehlédneš ji stěží,
má aspoň pět věží,
leč nikdo v ní neleží,
jen rodina Lounkova její ruiny střeží...

Kdo povýšeně za bohatstvím půjde,
nenalezne nic.
Kdo před Bohem řádně poklekat bude,
ten najde určitě víc...

Příloha 3 - Dotazník ke hře Compagnie 2010

Compagnie 2010 - dotazník

Milý mafioso, vítáme tě na after party! Rádi bychom tě poprosili o vyplnění dotazníku. Pomůže nám to při organizaci dalších her a akcí. Můžeme díky tobě zjistit, co se líbilo a hlavně co příště zlepšit/změnit. Pro delší odpovědi se neboj využít druhou stranu/jiný papír. Předem mockrát děkujeme! Tvoji orgové

Něco o tobě:

muž / žena studuji (ZŠ / SŠ / VOŠ / VŠ) / pracuji & konkrétně:

věk: compagnie: jméno (dobrovolně):

Účastnil ses některé další hry Podsvětí? (které)

Pokud ses některé z akcí Podsvětí účastnil - přišla ti teď mailem pozvánka?

Jakým způsobem a kde přesně jsi se o hře dověděl? (konkrétní škola, místo, člověk atd.)

Zlanařil jsi do hry někoho? Případně kolik?

Proč jsi se rozhodl hru hrát?

Ke hře jako celku (obecněji):

Jak se ti líbila Compagnie jako celek?

Co bys ve hře určitě ponechal - 3x NEJ? (princip, akce, okamžik, pravidlo, nápad)

Co bys udělal příště určitě jinak? Proč? Případně jak?

Co ti účast ve hře dala?

Co ti naopak vzala? Omezil jsi nějak svoje běžné aktivity? Jak?

Vyhovovala ti intenzita hry? Délka? Rozložení ve dnech?

Spĺnila hra tvoje očekávání? (která ano/které ne)

Odpovídaly akce v průběhu hry tomu, jak byly představovány? (např. na fóru)

Zúčastnil by ses stejné hry znovu? Proč ano/ne? (případně na co bys měl chuť)

Máš v plánu zúčastnit se nějaké podobné hry v budoucnu? Jaké?

Lákalo by tě zapojit se do přípravy hry na straně orgů? Jak? (případně uveď kontakt)

Měl jsi v průběhu hry pocit, že víš, co se děje - byl jsi dobře informován? Co fungovalo/co vázlo?

Přišel ti charakter aktivit ve hře vyvážený, nebo bys to nastavil jinak? (cestování/běhání/strategie/boj)

Přívýdělký/drobné hry:

Líbil se ti obecně princip přívýdělků? Vyhovoval ti způsob informování o nich?

Co se ti na nich líbilo?

Co bys změnil/udělal jinak?

Které se ti líbily nejvíce?

Které se ti líbily nejméně?

Kolika ses zúčastnil?

Vyhovoval ti charakter přívýdělků? Případně další koment...

Konkrétní hry/principy/otázky:
<i>Ohodnot prosím známkou 1-5 (jako ve škole). K tomu prosím napiš, co se ti líbilo/přišlo ti přínosné/originální x co bys napříště zlepšil/udělal jinak.</i>
Úvodní sraz:
Blázinecká hra:
Bitva na Vítkově:
Černý trh:
Kolíčkové loupeže:
Kufříková povinnost:
Odnášení do Unijazzu:
Vzájemná směna surovin:
Příběhová linie + motivace:
Způsob registrace:
Spolupráce v compagii:
Celková koncepce hry:
Rozložení času - velké hry a přívýdělky:
Kvalita organizace:
Komunikace ze strany orgů:
Přístup orgů na fóru/v mailech:
Komunikace od direktorů:
Bezpečnost aktivit (konkrétní nebezpečí):
Pravidla - jasnost/spravedlivost:
Kvalita náplně aktivit ve hře (zábavnost/nápaditost):
<i>Níže/na jiný papír/do e-mailu nám můžeš napsat další vzkaz, náměty, či libovolné jiné poznámky. Např. to, jak se ti líbilo ve tvé compagii; zda bys v ní chtěl být znovu; co ti ve hře chybělo; co bys oželel? Zajímá nás i případné porovnání s hrami, které jsi už v Podsvětí zažil...např. zda ti nechybělo vraždění/zda se ti líbila motivace týmů spolupracovat? Atd. atp. :-))</i>